

№ 6
М 601

801-87

7340-9

КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ

ВИНТЪ

(ВО ВСѢХЪ ВИДАХЪ)

ТЕТКА, БЕЗИКЪ, ВІСТЬ, ПРЕФЕРАНСЪ, ПИКЕТЪ, НАПОЛЕОНЪ,
МУШКА, СТУКОЛКА, А ТАКЪ-ЖЕ МАКАО, БАККАРА, РАМСЪ, ПОЛЬ-
СКІЙ БАНЧЕКЪ, СЕМЕРИКЪ, ШЕСТЬДЕСЯТЬ ШЕСТЬ, КОНЧИНКА,
ГОРКА, ТРИНАДЦАТЬ, ДЕВЯТЫЙ ВАЛЪ, ВИКТОРІЯ, ЛАНСКНЕХТЪ,
ЭКАРТЕ И ДР.

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ

ПРАКТИЧЕСКИХЪ СОВѢТОВЪ, ЗАКОНОВЪ И ПРАВИЛЪ.

СЪ ПРИЛОЖЕНІЕМЪ

«Карточной терминологіи».

Сост. М. ШЕВЛЯКОВСКІЙ.

ЧЕТВЕРТОЕ ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ.



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

1901.

КНИЖНЫЙ СКЛАДЪ В. И. ГУВИНСКАГО.

ВЪ С.-ПЕТЕРБУРГѢ, ФОНТАНКА № 61.

Торговая дѣловая корреспонденція. Сборникъ образцовъ всѣхъ родовъ дѣловой переписи, циркуляровъ, платежныхъ, вексельныхъ, коммисіонныхъ рекомендательныхъ, торгово-промышленныхъ писемъ, просьбъ и пр. и пр. Сост. по соч. *Гана Финдейзена В. И.* Спб. 1896 г. Ц. 1 р.

Предлагаемая книга «купеческой корреспонденціи» отличается многими весьма важными достоинствами, а именно: она содержитъ такой запасъ образцовъ писемъ, который вполне достаточно для лицъ, имѣющихъ надобность въ веденіи коммерческой и дѣловой переписки, а также и иностранныхъ, которые и употребляютъ въ этой перепискѣ, чего нѣтъ—въ другихъ большихъ книгахъ по корреспонденціи.

Для огромнаго большинства, весьма важно—скоро и легко находить нужные образцы и формы всевозможныхъ писемъ и переписки, краткость и простота ихъ изложенія дѣлаютъ предлагаемую книгу необходимымъ и весьма полезнымъ руководствомъ для всякаго лица не специалиста, желающаго взять всякаго рода переписку.

Идеалы жизни. Умѣнье жить разумно и съ пользою, соч. сэра Дж. Леббока. Пер. съ англійскаго М. Ловцовой. Спб. 1895 г., 302 стр. Ц. 75 к. Важнѣйшіе вопросы жизни. Умѣнье обходиться съ людьми. Денежныя дѣла. Развлеченія. Здоровье, умѣнье быть здоровымъ. Народное образованіе. Библіотека для чтенія. Чтеніе. Патріотизмъ. Гражданственность. Самообразованіе. Общественная жизнь. Трудолюбіе. Вѣра. Надежда. Любовь къ ближнему. Характеръ человѣка. Спокойствіе духа и счастье. Религіозныя утѣшенія. Книга эта есть дополненіе книги того же автора—«Радости жизни».

Радости жизни. Соч. Д. Леббока. Пер. съ 14-го англ. изданія М. И. Ловцовой съ предисловіемъ А. Михайлова. Спб., 1895 г., 2-е изданіе. Ц. 90 к. Оглавленіе. Стремленіе къ счастью—долгъ человѣка. Счастье заключается въ исполненіи долга. Хвала книгамъ. Выборъ книгъ. О дружбѣ. Цѣнность времени. Путешествія, какъ источникъ удовольствія. Домашній очагъ. Наука. Школьное образованіе. Честолюбіе. Богатство. О здоровьѣ. Любовь. Художество. Поэзія. Музыка. Чудеса природы. Жизненные невзгоды. Трудъ и отдыхъ. Религія. Будущіе успѣхи знанія. Будущность человѣчества.

Самовоспитаніе умственное, нравственное и физическое. Соч. Джонъ Стюартъ Блэки, переводъ съ 20-го англійскаго изданія съ дополненіемъ и примѣчаніями В. Вольфсона. Спб., 1896 г., Ц. 50 к. Книгу эту, какъ выдержавшую въ Англии болѣе 20 изданій, смѣло можемъ рекомендовать русской публикѣ, какъ полезную и необходимую въ каждомъ домѣ, въ особенности молодымъ юношамъ, желающимъ вступить въ жизнь, слѣдуя

№ 601
7601

Не копировать

808-17

448

КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ

ВИНТЪ

(ВО ВСѢХЪ ВИДАХЪ)

ТЕТКА, БЕЗИКЪ, ВИСТЪ, ПРЕФЕРАНСЪ, ПИКЕТЪ, МУШКА, СТУКОЛКА, МАКАО, БАККАРА, РАМСЪ, ПОЛЬСКІЙ ВАНЧЕКЪ, СЕМЕРИКЪ, ШЕСТЬ-ДЕСЯТЬ ШЕСТЬ, КОНЧИНКА, ГОРКА, ТРИНАДЦАТЬ, ДЕВЯТЫЙ ВАЛЪ, ВИКТОРІЯ, НАПОЛЕОНЪ и ДР.

ПОЛНОЕ СОХРАНЕНІЕ

ПРАКТИЧЕСКИХЪ СОВѢТОВЪ, ЗАКОНОВЪ и ПРАВИЛЪ

СЪ ПРИЛОЖЕНІЕМЪ

«Карточной терминологіи».

Сост. М. Шевляковскій.

ЧЕТВЕРТОЕ ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

1901.



ПРЕДИСЛОВІЕ.

Въ этой книгѣ собраны законы и правила всѣхъ коммерческихъ карточныхъ игръ, принятыхъ въ настоящее время въ обществѣ. Всѣ правила и законы изложены въ краткой формѣ и въ томъ усовершенствованномъ видѣ, который употребляется игроками въ послѣдніе дни.

Первое мѣсто занимаетъ по всей справедливости—Винтъ, какъ игра самая модная и общепринятая. Въ ея правилахъ читатель найдетъ массу практическихъ совѣтовъ, заимствованныхъ отъ извѣстныхъ игроковъ. Всѣ эти совѣты безусловно могутъ принять силу закона и быть обязательными для каждого винтера.

Въ описаніи всѣхъ остальныхъ игръ, мы такъ-же не ограничивались одною передачею правилъ, а всюду, по возможности, комментировали ихъ примѣрами и подробными объясненіями. Такъ что съ помощью этой книги, не для кого не представится ровно никакого труда выучиться той или другой игрѣ и стать сразу игрокомъ опытнымъ.

Нѣкоторыя игры, какъ Тетка, Польскій банчекъ, Кончинка, Гусарскій Преферансъ, Мушка, Копилка, Девятый валъ, Викторія, Наполеонъ, въ печати появляются въ первый разъ. Всѣ онѣ поэтому имѣли до сихъ поръ правила сбивчивыя и неустановившіяся. Въ своихъ описаніяхъ мы обратили особое вниманіе на эти игры и старательно разработали ихъ законы.

Составитель.

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 10 Марта 1901 г.



2012402597

Руководство къ живописи масляными красками, пастилью и акварелью. Соч. Кар. Роберъ. Переводъ съ французскаго подъ редакціей художника Венига, съ рисунками въ текстѣ. Спб. 1897 г. ц. 1 р. 50 к.

Оглавление: I. Живопись масляными красками.—Глава I. Предварительная подготовка.—Рисунокъ и перспектива.—Линейная перспектива.—Горизонтъ.—Глава II. Теорія тоновъ.—Законы сочетанія цвѣтовъ. Глава III. О матеріалахъ для живописи.—Мольбертъ, краски и ящики для нихъ. Кисточки и кисти, палитра. Муштатель и ножи. Масла, эссенціи и сиккативы. Холстъ и панно. Глава IV. Краски и лакъ.—Лакъ для ретуши.—Живописный и картинный лаки.—Безцвѣтная нефтяная эссенція.—Летучее нефтяное масло.—Зеленый тонъ, сѣрый, коричневый, синій и бѣлый. Глава V. Занятія въ мастерской.—Неодушевленные предметы (Nature morte).—Рисунокъ и выдержанность тона.—Понятіе о размѣщеніи предметовъ сочиненіе. Глава VI. Пейзажъ.—Первые этюды съ натуры.—Выборъ сюжета. Глава VII. Набросокъ. Глава VIII. Небо. Глава IX. Земля и первый планъ. Глава X. Вода. Глава XI. Эскизъ. Глава XII. Деревья.—Листья.—Рѣка и лѣсъ. Глава XIII. Сочиненія картины въ мастерской по этюдамъ съ натуры. Глава XIV. Пейзажъ.—Древняя и новѣйшая школы. II. Пастель. Глава I. Пастель. Глава II. Сочетаніе тоновъ. Глава III. Матеріалы; бумага и холстъ.—Пастель. Глава IV. Первоначальные приемы въ пастели.—Живопись сѣрымъ тономъ (grisaille). Глава V. Портретъ штрихами.—Слитная пастель. Глава VI. Крестьянка. Глава VII. Пейзажъ. Глава VIII. Неодушевленные предметы. Глава IX. Общія наставленія для портретовъ съ натуры. III. Акварель. Глава I. Акварель. Глава II. Первоначальные правила. Глава III. Матеріалы: бумага, блоки, рамы, пальцы, карандаши, кисти, палитра, губка, резинки и т. п. Глава IV. Краски.—Смѣси. Глава V. Неодушевленные предметы.—Краски для цвѣтовъ. Глава VI. Лицо и жанръ. Глава VII. Неодушевленные предметы и цвѣты съ натуры.—Сочиненіе и размѣщеніе. Глава VIII. О различныхъ произведеніяхъ искусства.—Экраны, вѣера, ширмы и т. п. Глава IX. О факсатѣ акварельныхъ красокъ. Глава X. Заключение.—Природа и искусство.

Живая струна. Сборникъ стихотвореній и куплетовъ, съ портретами исполнителей, 7-е изданіе 1898 г. ц. 1 р. 25 к.

«Живую струну», поддерживающую седьмое изданіе, нельзя не признать популярной, потому что нѣтъ такой концертной или театральной афиши, гдѣ-бы не красовалось названіе этого сборника, изъ котораго декламаторы почерпаютъ лучшія стихотворенія для чтенія, а куплетисты—новѣйшіе куплеты для пѣнія. Каждое изданіе «Живой струны» пополняется свѣжимъ репертуаромъ, конечно, имѣющимъ наибольшій успѣхъ. Такимъ образомъ, этотъ сборникъ является настоящей книгой какъ для самихъ исполнителей, такъ равно и вообще для всѣхъ любителей занимательнаго чтенія. Главное достоинство «Живой струны» то, что она вмѣщаетъ въ себѣ такой строго просмотрѣнный матеріалъ, который пригоденъ безусловно для всякой сцены и для всякихъ слушателей.

Историческіе анекдоты. Сост. подъ ред. М. В. Шевлякова. Спб. 1898 г. ц. 1 р. изъ жизни русскихъ Государей, государственныхъ и общественныхъ дѣятелей прошлаго и настоящаго времени.

ВИНТЪ.

Игра Винтъ, какъ самая увлекательная, занимательная и самая разумная изъ всѣхъ коммерческихъ игръ, стала общепринятою въ настоящее время во всѣхъ концахъ Европы и вполне заслужила ту симпатію дѣйствительно хорошихъ игроковъ, которую питаютъ къ ней всѣ за ея непремѣнныя требованія: расчетливости, находчивости и быстрой сообразительности. Безусловно то, что она даетъ громадную пищу уму и, развивая вышесказанныя качества, даетъ прекрасную неустойчивую работу памяти, служащей необходимымъ атрибутомъ этой замысловатой игры. Это единственная пока игра, въ которой одного умѣнья очень недостаточно, а требуются практическія знанія въ самомъ широкомъ значеніи этого слова. Вѣскимъ доказательствомъ занимательности и серьезнымъ значеніемъ винта служить то, что хорошій винтеръ въ рѣдкихъ случаяхъ садится играть съ слабымъ противникомъ, а обыкновенно подбираетъ по возможности игроковъ равныхъ себѣ. Въ другихъ же играхъ этого не встрѣчается, и именно потому, что хорошіе игроки имѣютъ много шансовъ на выигрышъ. Это немаловажное обстоятельство краснорѣчиво свидѣтельствуешь въ пользу Винта.

Винтъ—это смѣсь двухъ игръ: Виста и Преферанса. Отъ Преферанса имъ заимствованы—переговоры и назначеніе числа леве, а отъ Виста ро-

зыгрышъ и нѣкоторыя комбинаціи въ выходахъ и сбрасываніи, въ особенности же при безкозырной игрѣ. При своемъ основаніи, лѣтъ двадцать тому назадъ, Винтъ назывался *сибирскимъ* и былъ очень недалекъ отъ своего, если можно такъ выразиться, родоначальника Виста. Его существенное отличіе было только въ томъ, что, вопреки вистовымъ правиламъ, онъ сдавался безъ открытаго козыря, и было обусловлено число взятокъ для тѣхъ, которые объявлять козырь въ лучшей своей масти. Вскорѣ это видоизмѣнилось и игроки нашли удобнымъ поддерживать другъ друга въ мастяхъ т. е., или возвышать игру своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ или назначать свою самостоятельно. Потомъ были установлены переговоры очередные, которые разрѣшали отбивать отъ противниковъ самыя вѣрныя игры, и тѣмъ вызвавшіе строгое правило брать точно-назначенныя взятки, а за недобранныя ставить большіе штрафы, въ десять разъ большія записи. Эта игра, начавшая уже приобретать самостоятельность, получила тогда названіе *Винтъ-Вистъ*. Слово *Винтъ* произошло отъ часто употребляемаго тогда выраженія игроковъ: „*подвинтитъ контръ-партнеровъ на штрафъ*“. А слово „подвинтить“ взялось отъ—назначенія въ строгомъ порядкѣ игроками мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. Въ послѣднее время игра усовершенствовалась настолько, что выработавъ свои собственные законы и правила, откинула отъ своего названія слово *Вистъ* и стала самостоятельной игрой *Винтъ*.

Нужно оговориться, что законы и правила Винта еще не настолько тверды, чтобы можно было при его изученіи ограничиться одними теоретическими свѣдѣніями. Повторяемъ еще разъ, что званіе хорошаго партнера можно получить только путемъ долгаго опыта. Вслѣдствіе того, что правила Винта нѣсколько шатки и партія съ одинаково-практичными игроками рѣдка, часто возникаютъ между играющими недоразумѣнія и споры. Нѣкоторые пылкіе винтеры придумываютъ собственные свои законы и вводятъ ими своихъ партнеровъ въ заблужденіе, доказывая неоспоримость ихъ дѣйствительности въ примѣненіи къ какимъ нибудь особенно замысловатымъ розыгрышамъ или назначеніямъ. Это вызываетъ крупныя несогласія и рѣзкія замѣчанія. Поэтому посовѣтуемъ, господамъ винтерамъ чаще заглядывать въ нашъ сборникъ коммерческихъ игръ, въ которомъ они найдутъ полный уставъ всѣхъ правилъ относящихся къ Винту, что избавитъ ихъ отъ споровъ и пререканій со своими партнерами.

Главное правило Винта: **МОЛЧАНІЕ**, т. е. кромѣ переговоровъ въ строгой формѣ выражающихся, не должно быть допускаемо никакихъ излишнихъ фразъ и словъ, которыя могутъ быть приписаны къ умышленнымъ намекамъ, неделикатно поясняющимъ игру. Когда карты, розданы по рукамъ, кромѣ названія масти и числа взятокъ, ни о чемъ болѣе не должно говорить. Во первыхъ—посторонніе разговоры мѣшаютъ прислушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, а во вторыхъ—они вызываютъ неудовольствія контръ-партнеровъ, которые изъ

вѣжливости, хотя иногда и не выскажутъ этого, но на слѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ винтеровъ. Выраженія: „трефишки, червишки, бубенцы“ или: „вы ничего не скажете? Вы все пасуете? Неужели у васъ все воронки? Не набавите? Я сказалъ пики! Я два раза говорю черви! Я по первой сказалъ безъ козырей!“ и т. п. не должны быть допускаемы. Такъ же строго преслѣдуются: одобренія или неодобренія словомъ, жестомъ или мимикой на сносъ или ходъ партнера; считать вслухъ вышедшихъ козырей и при выходѣ какой-либо отыгранной карты, говорить: „тринадцатая“; обращать вниманіе партнера на свой выходъ или сносъ. Это кромѣ того, что невѣжливо, но даже и не честно. Ошибки разъяснять дозвоительно только по окончаніи игры, но не во время розыгрыша, дабы не выяснилось какія карты на рукахъ игроковъ. Не горячася, спокойно обсуждать ошибки какъ свои собственныя, такъ равно и участвующихъ, происшедшія при переговорахъ или при розыгрышѣ—почти обязательно. Этимъ можно предостеречь себя отъ подобныхъ ошибокъ на слѣдующій разъ и усвоить на практикѣ чрезвычайно обширныя правила этой необыкновенно умной игры.

Записи ведутся съ большими онерами и съ малыми онерами; въ большихъ онерахъ ведется счетъ десятичный, въ малыхъ—простой. Такъ какъ въ большинствѣ случаевъ играютъ для легкости счета съ большими онерами, то и мы въ нижеприведенныхъ параграфахъ будемъ придерживаться этой немногосложной записи, какъ наиболѣе понятной для начинающихъ игроковъ.



Законы, правила и условія Винта.

ВЫБОРЪ МѢСТЪ.

1) Въ винтъ играютъ вчетверомъ колодою въ 52 карты.

2) Изъ разложенной на столѣ колоды, каждый вытаскиваетъ по одной картѣ. Вынувшій самую младшую выбираетъ мѣсто и первымъ сдаетъ карты.

3) Двѣ младшія, изъ вынутыхъ картъ, играютъ вмѣстѣ, и садятся vis-a-vis.

4) Равныхъ картъ (т. е. двойка и двойка, или дама и т. п.) старшинство считается по мастямъ.

5) Старшею мастью считается—червонная, слѣдующею за нею—бубновая, потомъ — трефовая и послѣднею—пиковая.

6) При разборѣ картъ тузъ считается картою младшею.

7) Игрокъ, нечаянно вынувшій двѣ карты заразъ, долженъ бросить ихъ въ колоду и снова вынуть только одну.

8) Двѣ младшія карты играютъ за одно противъ тѣхъ двоихъ, которыя вынули старшія.

ТАСОВКА КАРТЪ.

9) Карты тасовать обязательно должно надъ столомъ открыто и такъ, чтобы лицевая сторона не была видна тасующему.

10) Собирая со стола карты для тасовки, слѣдуетъ придерживать этого же правила.

СЪЕМКА КОЛОДЫ.

11) Снимать даютъ контръ-партнеру, сидящему съ правой стороны.

12) Сдающій долженъ наблюдать, чтобы съемка была сдѣлана аккуратно, и чтобы въ каждой половинѣ снятой колоды ни коимъ образомъ не было менѣе пяти картъ.

13) Если при съемкѣ откроется карта, — колода тасуется снова и переснимается вторично.

14) Если карты сняты правильно, сдающій не можетъ ихъ перетасовывать или просить еще разъ снять. Въ первомъ случаѣ, онъ лишается права сдачи, которая переходитъ слѣдующему по очереди игроку.

СДАЧА И ОБЯЗАННОСТИ СДАТЧИКА.

15) Первымъ сдаетъ тотъ, кто выбираетъ мѣсто, т. е. у кого самая младшая карта.

16) Карты сдаются всѣ до одной. Сдача начинается съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны.

17) Сдающій не имѣетъ права послѣ съемки подсматривать нижнюю карту, а равно и свои во время сдачи.

18) Засдавшійся сдатчикъ имѣетъ право передать, но только тогда, если никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Въ противномъ же случаѣ карты смѣшиваются и сдача передается слѣдующему по очереди игроку.

19) Во избѣжаніе этого, игроки не должны трогать своихъ картъ до окончанія сдачи.

20) Если карты сданы не въ очередь и партнеры до полного окончанія сдачи этого не замѣтили, игра считается законною и должна быть разыграна. Если же ошибка обнаружится во время сдачи, карты смѣшиваются и передаются для сдачи очередному.

21) Ни одинъ изъ игроковъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не будетъ разрѣшенія контръ-партнеровъ.

ПЕРЕСДАЧА.

22) Каждый игрокъ по окончаніи сдачи обязанъ провѣрить всѣ-ли 13 картъ у него на рукахъ? Если недочетъ или лишняя карта усмотрится до выхода, но хотя бы во время переговоровъ, игра не считается и карты пересдаются. Но если это обнаружится послѣ выхода, игра признается законною и разыгрывается на общемъ основаніи. Требованіе пересдачи считается позднимъ. Въ этомъ случаѣ поступаютъ такъ:

23) Игрокъ, имѣющій 12 картъ, послѣднюю свою карту сноситъ на 12-ю взятку, а имѣющій 14 картъ держитъ лишнюю карту до конца игры и уже послѣ ее сбрасываетъ.

24) Но если лишняя 14-я карта окажется у сдатчика и онъ во время ее не усмотритъ, то по окончаніи розыгрыша, противники приписываютъ къ своимъ записямъ штрафъ, въ размѣрѣ 2000 point.

25) Обязываетъ къ пересдачѣ: а) недостатокъ въ колодѣ картъ, которыя легко могутъ или незамѣтно упасть на полъ, или смѣшаться съ другой колодой; б) во время сдачи открыто упавшая на столъ карта; в) если карты сданы неправильно, т. е. кому либо изъ играющихъ случайно попадетъ

лишняя карта и у него окажется вмѣсто 13 картъ 14, а у другого будетъ одною меньше; г) если сдающій не далъ карты для съемки и противники во время это замѣтили; д) если окажется при сдачѣ хоть одна карта, даже бы не онеръ положенною лицевой стороною вверхъ; е) если сдатчикъ по забывчивости начнетъ сдавать не по одной картѣ, какъ слѣдуетъ въ Винтѣ, а по двѣ; ж) если сдатчикъ сдаетъ не въ очередь и во время остановленъ з) если сдача начата не по достождному порядку, т. е. не съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны, а съ какого нибудь другого игрока, и, наконецъ, если сдающій сдаетъ не своею колодою а колодою своихъ партнеровъ.

ОБМѢНЪ КОЛОДЪ.

26) Мѣнять карты, т. е. колоду можно только по окончаніи партіи. Право на это имѣютъ обѣ стороны. Карты дозволяется мѣнять не только при первой сдачѣ по окончаніи партіи, но даже и при второй, если, разумѣется, при первой онѣ не были обмѣнены.

ИГРА НЕПОЛНОЙ КОЛОДОЙ.

27) Если по окончаніи игры, или партіи, или робера,—все равно, колода окажется не полной, или какимъ нибудь образомъ смѣшанной (напримѣръ: двѣ одинаковыя карты), записи не уничтожаются и имѣютъ ту же силу, что и при игрѣ въ полную колоду.

ОБЪЯВЛЕНІЯ И НАЗНАЧЕНІЯ.

28) Первымъ объявляетъ игру сдатчикъ, за нимъ противникъ, сидящій съ лѣвой стороны, затѣмъ

говорить союзникъ сдатчика и наконецъ четвертый игрокъ. Очередь въ переговорахъ должна быть соблюдаема строго. Послѣ четвертаго игрока снова говоритъ сдатчикъ, за нимъ лѣвый контръ-партнеръ и т. д. въ томъ же порядкѣ.

29) Въ каждую очередь позволительно дѣлать только одно назначеніе.

30) Переговоры производятся по старшинству мастей и по порядку игръ. Назначать игру слѣдуетъ послѣ внимательнаго разбора своихъ картъ, такъ какъ поправлять, ошибочно сдѣланное назначеніе, не допускается.

31) При объявленіи простой игры, назначавшіе игру должны взять не менѣе семи взятокъ, а противникамъ отдать не болѣе шести. При объявленіи двухъ, нужно взять восемь взятокъ, а отдать только пять; при объявленіи трехъ—девять, а отдать—четыре; при объявленіи четырехъ—десять, а отдать—три; при объявленіи пяти—одиннадцать, а отдать—двѣ; при объявленіи малаго плема (шести)—двѣнадцать и отдать одну; при объявленіи большаго плема нужно взять всѣ тринадцать взятокъ, а противникамъ не дать ни одной.

32) За каждую недобранную взятку стороною назначавшей ставится штрафъ по расчету игры.

33) Чтобы объявить игру простую, т. е. въ расчетѣ взять семь взятокъ, нужно имѣть на рукахъ вѣрныхъ пять взятокъ, причемъ въ объявленныхъ козыряхъ должно быть не менѣе двухъ онеровъ.

34) Мать, названная игрокомъ, не можетъ заключать въ себѣ меньше четырехъ картъ.

35) Объявленія дѣлаются такъ: когда дойдетъ

очередь до игрока, желающего назначить игру, онъ говоритъ свою старшую и длинную масть, въ которой онъ можетъ играть. Если до него кто нибудь сказалъ: напимѣрь, „трефы“, то онъ можетъ только сказать „бубны“, „червы“ или „безъ козырей“. Въ „пикахъ“ же онъ можетъ сказать только „два“, а простыхъ назначить не имѣетъ права.

36) Если на рукахъ игрока есть вѣрныхъ семь взятокъ, то онъ долженъ прямо назначать игру „два“; при имѣнии восьми вѣрныхъ—„три“, при девяти—тоже „три“, но это для того, чтобы дать возможность своему партнеру высказать свои вѣрныя взятки и, послѣ переговоровъ, возвысить игру до шлема. Если же партнеръ, противъ чаянія, будетъ пасовать, то на свои „девять“ взятокъ можно только накинуть еще одну, въ надеждѣ на случайную и назначить игру въ „четыре“. На одну взятку партнера обязательно слѣдуетъ рассчитывать.

37) Назначая прямо съ рукъ игру „два“, „три“, „четыре“, должно имѣть не менѣе шести козырей отъ туза и короля: оверовъ тоже должно быть—три. Исключенія допускаются рѣдко, и то, только опытными игроками.

38) Допускается назначить игру и съ четырьмя только взятками, въ томъ случаѣ, если этой игрой оканчивается партія или роберъ. Можно не пожалѣть одного штрафа при такихъ исключительныхъ обстоятельствахъ, которыя всегда съ избыткомъ окупать проштрафившихся.

39) Когда игра въ двухъ мастяхъ ровная, то предпочитается та масть, которая имѣетъ больше оверовъ. Это не маловажно для записи.

40) При неровныхъ мастяхъ, много выгодыѣ играть въ той, которая болѣе не ровна, потому-что ровныя часто удается отыграть. Напимѣрь: король, валетъ, десятка, девятка самъ пять всегда предпочитается для козырей, передъ королемъ, дамой, валетомъ самъ пять.

41) Игрокъ, имѣющій на рукахъ три или четыре туза долженъ по первому разу, не пасуя, сказать „безъ козырей“, хотя бы у него и не было, какъ это обязательно при объявленіи масти, вѣрныхъ пяти взятокъ. Это исключительное назначеніе: этимъ только показываются тузы.

42) Игрокъ, имѣющій на рукахъ два туза, говоритъ „безъ козырей“ послѣ „паса“ или послѣ назначенной уже масти. Показывать ихъ не обязательно и можно сказать при третьемъ, четвертомъ, пятомъ турѣ.

43) „Два безъ козырей“ прямо съ рукъ, можетъ быть назначено не иначе, какъ при всѣхъ четырехъ тузахъ и при сильной масти, или при хорошихъ безкозырныхъ картахъ: при короляхъ, дамахъ.

44) Съ однимъ тузомъ можно назначить безъ козырей только тогда, когда партнеръ въ первый туръ говорилъ „безъ козырей“, т. е. показывалъ трехъ тузовъ. Разумѣется, четвертаго туза показать лучше всего послѣ мастей, дабы не затемнить игру и не назначить ее такую, какою сыграть ее не въ силахъ.

ПЕРЕГОВОРЫ.

45) Партнеру своему, сказавшему сразу „безъ козырей“, не слѣдуетъ показывать безъ „пасовъ“

имѣющагося у васъ одного короля и четвертаго туза, если другихъ фигурныхъ картъ при этомъ нѣтъ. Имѣя же двухъ королей и туза слѣдуетъ послѣ одного „паса“, показать и того, и другого короля, и сказать „два безъ козырей“.

46) На безкозырную игру должно показать безъ „паса“ свою самую длинную масть, пять-шесть картъ съ онеромъ, какъ такую, на которой можете играть, и „запасовать“ ее. Послѣ ея слѣдуетъ показать королей, потомъ снова перейти на нее, и послѣ „паса“ показать имѣющихся дамъ. Иногда при бойкомъ поднятіи игры съ той и другой стороны, нужно бываетъ показывать и валетовъ.

47) Игроки, возвышая игру черезъ обоюдные переговоры, показывающіе другъ другу масти самостоятельныя, проходныя и тузы, обязаны не скрывать фигуръ самъ другъ, третей или при большой игрѣ, самъ другъ, въ мастяхъ, объявленных товарищемъ. Такіе переговоры ясно устанавливаютъ число взятокъ на рукахъ обоихъ игроковъ.

48) Фигуры въ мастяхъ показываются въ строгомъ порядкѣ. Послѣ объявленной „безкозырной игры“, на тузовъ показываютъ королей, послѣ королей дамъ, послѣ дамъ валетовъ. При чемъ, показанные короли должны быть не бланками, а самъ другъ или третей; дамы то же самое; валеты же должны быть не менѣе самъ-четверть. Въ назначенія вслушиваться слѣдуетъ внимательно, дабы основательно запомнить всѣ карты, показанныя своимъ партнеромъ. Валеты показываются только на коронки, т. е. на масть, говоренную товарищемъ три раза по очереди.

49) При назначеніи обязательно нужно запасовывать тѣ масти, на которыхъ вы можете играть, дабы не ввести въ заблужденіе своего партнера относительно вашихъ картъ. Напримѣръ: показывая своихъ пикъ, которыхъ у васъ тузъ-король самъ пять вы говорите:

— Пики!

Предположимъ, что партнеръ съ хорошей поддержкой въ пикахъ и другихъ мастяхъ. Онъ, для того чтобы узнать показываете-ли вы только мимоходомъ на нихъ взятку или назначаете самостоятельную масть, говоритъ:

— Пасъ!

Вы тоже „пасуете“. Онъ „пасуетъ“ еще разъ, чтобы дать вамъ возможность сказать еще что либо, т. е. чтобы вы указали на ваши проходящія масти. Вы, имѣя, короля, даму, валета трефъ, говорите:

— Трефъ?

Онъ: „пасъ!“

Послѣ этого вы не запасовываете, а показываете вашего короля—даму самъ третій бубенъ, говоря:

— Бубны!

Онъ опять: „пасъ!“

Послѣ этого вы, имѣющагося у васъ червоннаго туза самъ другъ не показываете отдѣльно, а говорите:

— Безъ козырей! и послѣ этого „пасъ“.

Если партнеръ на это спасуетъ, то вы обязательно повторяете пики, говоря:

— Два пики! и „пасъ“.

Теперь партнеру ясно, что ваша масть „пики“, а что въ остальныхъ мастяхъ вы только показывали винтъ.

вѣрныя взятки. Сообразуясь съ этимъ онъ станетъ говорить свои вѣрныя взятки, также поочередно, и вы должны дать ему высказать до конца, на всѣ его назначенія отвѣчать до времени „пасомъ“. Такимъ образомъ, игра поднимается до „четырехъ“, „пяти“ и до шлема. Торопливость въ назначеніяхъ очень часто вредитъ всей игрѣ на столько, что самыя вѣрныя игры проигрываются ни за что. Это потому, что не выясняютъ партнеры въ достодолжномъ порядкѣ свои карты.

50) Короткія масти „запасовываются“ тогда, когда, каждой масти на рукахъ по ровному количеству и имѣются при нихъ два туза. Но опять-таки въ мастяхъ этихъ должны быть онеры, безъ таковыхъ масти не говорятся. Напримѣръ, у игрока карты такія: тузъ, дама, валетъ пикъ; король, дама, девятка, шестерка трефъ; тузъ, валетъ, десятка бубенъ и три маленькія черви. Слѣдуетъ сказать „пики“—„пасъ“, „трефы“—„пасъ“, „бубны“—„пасъ“, „безъ козырей“—„пасъ“. Этимъ показано, что у васъ всѣ три масти короткія, но что если къ нимъ найдется поддержка, то можетъ составиться игра. Тогда партнеръ, назначаетъ „два“ въ одной изъ объявленныхъ товарищемъ масти, которая оказывается лучшею и у него. При подобномъ назначеніи перваго игрока, никогда не слѣдуетъ оставлять въ недоумѣніи, въ какой масти ему легче играть, а нужно ему помочь своимъ назначеніемъ, или же если нѣтъ ровно никакой поддержки, оставить игру безкозырную.

51) Назначать игру безъ онеровъ и тузовъ не слѣдуетъ, потому что кромѣ штрафа, очень возмож-

наго при неудачномъ для назначившихъ распредѣленіи картъ, теряется счетъ тузовъ и онеровъ.

52) Назначеніе прямо съ рукъ игры „два“ при 6 вѣрныхъ и 2 сомнительныхъ взяткахъ возможно, но только тогда, когда въ объявленной масти имѣется 5 вѣрныхъ.

53) Объявившій по первому разу „безъ козырей“, обязанъ переходить безъ „паса“ на свою масть, если таковая у него имѣется въ размѣрѣ: самъ пять отъ туза, короля или дамы, при трехъ или двухъ онерахъ, а такъ же и отъ валета—десятки самъ—шесть.

54) Самостоятельное назначеніе игры „два“ можетъ быть только при шести вѣрныхъ взяткахъ. При меньшемъ же числѣ ни въ какомъ случаѣ не допускается.

55) Игроку, имѣющему трехъ тузовъ, и ни одной фигуры, послѣ „паса“ своего партнера, объявлять „безъ козырей“ не слѣдуетъ, въ особенности же тогда, когда контръ-партнеры показывали уже масти.

56) Случается, что партнеръ, назначаетъ съ рукъ „два“ и далѣе игру не ведетъ. Въ этомъ случаѣ не имѣя объявленной имъ масти или имѣя только одну—двѣ карты этой масти, да двухъ тузовъ съ дамами, прибавлять „третью“ не слѣдуетъ, потому что назначавшій имѣлъ въ виду при объявленіи двѣ взятки на вашихъ рукахъ.

57) При трехъ вѣрныхъ взяткахъ, въ особенности имѣя онера самъ другъ на рукахъ въ объявленной товарищемъ масти, поднять на „три“ почти обязательно.

58) Поднять можно и въ томъ случаѣ, если на

рукахъ имѣется два туза и два короля тѣхъ же мастей и ни одного козыря. Разумѣется, слѣдуетъ сказать „безъ козырей“, но королей не повторять. Повторяются они только при двухъ козыряхъ.

59) При назначеніи партнеромъ прямо съ рукъ „три“ нельзя поднимать на „четыре“, имѣя назначенной масти короля самъ другъ, или туза козыряго безъ фигуръ другихъ мастей.

60) Вообще, имѣя только одну взятку, игру приподнимать нельзя.

61) Имѣя двѣ длинныя масти и насчитывая на нихъ десять взятковъ, должно объявить игру въ сильной масти и только „три“. Потомъ, показать масть менѣе сильную, и назначить опять-таки „четыре“ въ сильнѣйшей. Но если партнеръ поддержитъ въ менѣе сильной и игру возвыситъ, то слѣдуетъ остановиться на его назначеніи и не перебивать своею сильною мастью.

62) Вообще, лучше играть въ масти партнера, если имѣется какая нибудь ему поддержка, чѣмъ въ своей не слишкомъ сильной и не поддержанной партнеромъ.

63) Никогда не слѣдуетъ отбивать игру своего партнера и переводить на свою масть. Часто изъ за этого, игры приподнимаются совершенно неправильно и разыгрываются невѣрно. Исключенія могутъ быть тогда, когда въ перебиваемой масти имѣется большая коронка, которая играетъ значительную роль въ записи.

64) На показанныхъ послѣ мастей, двухъ тузовъ, партнеръ не долженъ показывать королей, если они безъ дамы, но имѣя туга и двухъ постороннихъ

королей, обязательно нужно показать ихъ и показать туза, такимъ же образомъ какъ и короля, но не „безкозырнымъ“.

НЕПРАВИЛЬНЫЯ НАЗНАЧЕНІЯ.

65) Назначаютъ игры на одну болѣе, чѣмъ есть на рукахъ, въ исключительныхъ случаяхъ: когда можно этой игрой кончить партію или роберъ. Разсчитать здѣсь вѣренъ и одинъ штрафъ убытка не приносить, потому что кромѣ приближенія къ роберу (если подобной игрой оканчивается партія), записываются за окончаніе партіи и онеры; роберъ же оканчивать болѣе, разумѣется, выгодно: къ записи прибавляется за конецъ, и иногда приписываются пасовые кресты (+). Зачастую бываетъ, что игроки пожалѣвшіе отдать штрафъ во время, при всей своей блестящей записи и бывшіе уже близкими къ концу робера, проигрываютъ противникамъ все, до этого не имѣвшимъ ни партіи, ни записи.

66) Также никогда не слѣдуетъ гнаться за однимъ штрафомъ противниковъ, хотя бы противники играли „четыре“, если есть на своихъ рукахъ сильная игра съ онерами. Не выгодно потому, что противники записывая за свои онеры и коронки, быстро приближаются къ концу партіи или робера и двое вырываютъ поставленный штрафъ.

67) Если же противники не оканчиваютъ робера, ставя штрафъ или два въ большой игръ, то выгоднѣе ихъ оставить.

ПРАВИЛА ПЕРЕГОВОРОВЪ:

68) Игрокъ, сдѣлавшій назначеніе не въ очередь,

лишается права на послѣдующіе переговоры, а его партнеръ не смѣетъ дѣлать назначеніе въ первую очередь, но со второго тура онъ можетъ продолжать прерванные, такимъ образомъ, переговоры.

69) Игрокъ обязанъ строго слѣдить за тѣмъ, какъ слѣдуетъ назначеніе игры его партнеромъ: назначена ли она самостоятельно или вынуждено, т. е. перебивающая назначеніе противника, или послѣ паса. Прежде чѣмъ возвысить игру, слѣдуетъ со всѣмъ этимъ строго сообразиться.

70) Возвышая игру, назначенную своимъ партнеромъ, слѣдуетъ показать другъ другу, кромѣ имѣющихся на рукахъ вѣрныхъ взятокъ, самостоятельныя и проходныя масти.

71) Для возвышенія игры на „два“ игроку необходимо имѣть, кромѣ двухъ взятокъ на проходныхъ мастяхъ, одну вѣрную въ масти, назначенную партнеромъ. Для возвышенія игры на „три“, должно имѣть двѣ взятки въ проходной и двѣ вѣрныхъ въ козырной.

72) Проходною мастью называется та, которая показывается своему партнеру, какъ слабая мастъ но съ вѣрной или съ двумя вѣрными взятками.

73) Она должна заключать въ себѣ никакъ не менѣе четырехъ картъ, отъ туза или короля съ двумя, въ крайнемъ случаѣ—съ одной фигурой.

74) Показываются проходныя масти только при переговорахъ.

75) Если игра кѣмъ-либо ошибочно объявлена ниже той, которую объявили противники и свой партнеръ,—обязываетъ сказавшаго на дальнѣйшіе переговоры. Напримѣръ, если послѣ „двухъ бубенъ“

ошибочно объявлено „двѣ трефы“, то это принимается какъ за объявленіе „трехъ трефъ“. Никакихъ оправдательныхъ доказательствъ быть не можетъ, такъ какъ въ винтовыхъ назначеніяхъ ошибокъ существовать не должно. Ошибочное объявленіе должно быть обязательно, какъ для объявившаго, такъ и для его партнера. Однако, переговоры могутъ продолжать обѣ стороны.

76) Если послѣ назначенія игры два раза запасовали, то каждый можетъ спросить можно ли ходить? Но этимъ спросившій лишаетъ себя права на дальнѣйшіе переговоры. Въ свою очередь и назначившіе игру, послѣ предложенія противникамъ сдѣлать выходъ, приподнимать и дѣлать какія-либо назначенія не могутъ. Подобные поздніе переговоры могутъ послужить по требованію играющихъ къ пересдачѣ.

ПЕРВЫЙ ВЫХОДЪ.

77) Игроки, не въ очередь объявившіе мастъ, если игра осталась не за ними, не должны дѣлать перваго хода съ этой масти.

78) А равно, игрокъ не имѣетъ права дѣлать первый ходъ съ той масти, съ которой его партнеръ какъ нибудь случайно сдѣлалъ ходъ не въ свой чередъ, такъ какъ для игроковъ игра открывается и они безъ особаго труда могутъ сдѣлать лишнія взятки, а контръ-партнеровъ посадить на штрафъ.

РОЗЫГРЫШЪ.

79) При розыгрышѣ прежде всего требуется отъ игроковъ сосредоточеннаго вниманія. Такъ какъ

каждый изъ играющихъ обязанъ помнить и строго слѣдить за тѣмъ: кто какія объявлялъ масти, и говорилъ „безъ козырей“; кто какія показывалъ проходныя масти и объявлялъ на „безъ козырей“ фигуру; поддерживалъ ли партнеръ своего товарища въ объявленной имъ масти или перебивалъ своею самостоятельную; въ какую масть и съ какой карты играющій ходилъ; кто какія, повидимому, отыгрываетъ себѣ карты или масти: какими мастями уже ходили и сколько разъ; кто какія на эти масти сбрасывалъ карты; вышедшія фигуры всѣхъ мастей, сколько вышло козырей; какой масти и у какого игрока нѣтъ; какую масть и какой игрокъ сбрасывалъ на ту, какой у него нѣтъ совсѣмъ, если въ нее былъ сдѣланъ выходъ; въ какой масти и какой игрокъ желаетъ сдѣлать себѣ ренонсъ: какія масти и какой игрокъ бьетъ козырями. Запомнить во время игры все это не мудрено, и для этого вовсе не нужно какъ инымъ кажется съ перваго раза, имѣть феноменальную память. Достаточно одного вниманія и небольшого навыка. Всѣ вышеприведенныя условія для розыгрыша необходимы, иначе же не существуетъ самой игры.

80) Никогда не слѣдуетъ ходить съ масти, говоренной контръ-партнерамъ, сидящимъ направо. Такимъ ходомъ можно испортить всю игру, потому что у контръ-партнера отыгрывается масть свободно, а старшія карты своего товарища подводятся ни за что „подъ убой“. Такого хода не можетъ быть ни при какихъ обстоятельствахъ.

81) Если же контръ-партнеръ съ лѣвой стороны назначалъ масть, а его товарищъ не поддерживалъ

въ этой масти, то ходить очень выгодно подъ назначавшаго, въ особенности-же, если эта масть слаба.

82) Но если правый противникъ сразу объявлялъ „безъ козырей“, то не слѣдуетъ выходить съ той масти, которую назначалъ лѣвый противникъ и не имѣлъ поддержки въ товарищѣ. Подобнымъ ходомъ легко возможно подвести вѣрныя взятки своего партнера и противникамъ отыграть масть. Въ этомъ случаѣ лучше всего сдѣлать выходъ съ маленькой отъ своей сильной масти, но ни отъ короля или дамы другъ. Если-же на рукахъ есть король-дама третьей или больше, то самый лучшій выходъ съ короля, чтобы показать ходъ при случаѣ своему партнеру.

83) На сносъ своего партнера слѣдуетъ обращать строгое вниманіе. Если онъ, наприимѣръ, снесъ „пику“, то заручившись, нельзя ходить съ этой масти. Исключенія только тогда, когда на рукахъ имѣются тузъ и король пикъ или король и дама. Отходить ихъ даже обязательно, во-первыхъ потому, что партнеръ успѣетъ снести на эти вѣрныя взятки не нужныя для него карты, а во-вторыхъ—охранить лишняго козыря, такъ какъ не зная, что у васъ есть старшія карты этой масти, онъ при ходѣ противниковъ съ пики, станетъ ихъ перекрывать козырями.

84) При объявленныхъ мастяхъ, игрокъ долженъ ходить не съ своей масти, а съ старшей карты говоренной товарищемъ масти.

85) Исключеніе этого правила можетъ быть только тогда, когда записи у играющихъ равны и про-

тивники съ одной или двухъ взятокъ могутъ окончить партію или роберъ. Въ этомъ случаѣ, разумѣется, должно отходить сначала свои вѣрныя взятки для окончанія, и потомъ ужъ идти въ масть товарища.

86) Имѣя туза, короля, даму третей и болѣе, должно ходить съ туза, короля, дамы.

87) Имѣя короля, даму третей и болѣе, слѣдуетъ выходить съ короля, и если онъ не будетъ перекрывать противниками, ходить съ этой-же масти, но въ маленькую; потому что можно быть увѣреннымъ, что тузъ находится у партнера. Съ дамы-же въ этомъ случаѣ потому не слѣдуетъ выходить, что легко можетъ быть у партнера только тузъ самъ другъ и онъ принужденъ будетъ перекрывать собственную взятку. Но когда подобныя карты, т. е., король-дама съ маленькими, козырныя и были объявлены товарищемъ, то слѣдуетъ ихъ отхаживать такъ: идти съ короля, съ дамы и съ маленькой.

88) При тузѣ и королѣ не объявленной масти, слѣдуетъ ходить: съ туза и короля; но если имѣется тузъ, король и маленькая, идти нужно съ короля и потомъ съ другой масти, чтобы товарищъ, заручившись, могъ пойти съ дамы, если таковая у него имѣется. Если-же у него нѣтъ дамы, то онъ долженъ пойти съ маленькой этой масти.

89) Имѣя короля, даму, валета третей и болѣе, ходить слѣдуетъ, какъ сказано выше съ короля, но если въ эту масть пойдеть товарищъ съ маленькой, то перекрывать слѣдуетъ не старшей, а младшей; именно—валетомъ.

90) Имѣя даму, валета, десятку и т. д. ходить

слѣдуетъ съ дамы, но перекрывать нужно опять-таки младшей, т. е. десяткой.

91) Имѣя валета, десятку пять и т. д.—ходъ съ валета.

92) Имѣя туза, короля четверть или болѣе,—ходъ обязателенъ съ туза, короля и съ маленькой, но если игра большая и дама товарищемъ показана была, то послѣ короля ходить съ маленькой.

93) Имѣя туза, даму или валета самъ четверть и болѣе—при игрѣ простой или „два“ ходить сперва съ маленькой; но если игра выше „двухъ“, то съ туза и затѣмъ уже съ маленькой.

94) Имѣя туза, даму самъ шесть и болѣе,—непремѣнно съ туза и потомъ съ маленькой.

95) Имѣя короля, валета самъ четверть и болѣе—тоже обязательно съ маленькой.

96) Имѣя туза съ тремя и болѣе маленькими,—съ маленькой. Но если игра „три“ и болѣе, то лучше отходить сперва туза.

97) Если у игрока нѣтъ никакой игры или поддержки, то самое лучшее ходить отъ дамы другъ дамой, или отъ валета другъ, третей — валетомъ. Подобнымъ ходомъ игрокъ не подводитъ фигуры своего товарища.

98) Отъ короля другъ или третей, какъ и отъ дамы третей или четверть, ходить не должно.

99) Такъ же не слѣдуетъ ходить отъ туза, дамы третей съ маленькой, а равно и отъ валета третей.

100) Часто бываетъ выгоднымъ, имѣя туза самъ другъ, ходить съ туза, а потомъ съ маленькой. Случается, что у товарища находится король. Онъ перекрываетъ вторую кородемъ и снова ходить въ

эту-же масть, которую перекрываетъ игрокъ уже козыремъ.

101) Имѣя короля самъ другъ и немного козырей, и если партнеръ объявлялъ прямо съ рукъ „безъ козырей“, слѣдуетъ ходить съ короля и потомъ съ маленькой. Товарищъ заручившись на туза, ходитъ еще разъ съ этой масти, давая укрывать козырями взятки противниковъ.

102) Но если козыри длинные, т. е. отъ четырехъ до пяти (игра разумѣется у поддерживающаго), то не выгодно ходить себѣ въ ренонсъ, хотя бы эту масть партнеръ и объявлялъ. Въ этомъ случаѣ слѣдуетъ ходить съ своей длинной или сильной масти. Ренонсъ не выгоденъ и потому, что истребивъ козырей, которые будутъ нужнѣе подъ конецъ розыгрыша, вырветъ передачу съ руки товарища.

103) Второй игрокъ на вышедшую маленькую кладетъ тоже маленькую, потому что третій игрокъ, по обязанности давать самую старшую, находящуюся у него на рукахъ, все равно перекроетъ.

104) Исключенія являются только тогда, когда у второго игрока, король самъ другъ, то онъ долженъ положить по второй короля; или дама самъ другъ, то даму. Также когда король-дама третей—то слѣдуетъ перекрывать во второй королевъ; или дама, валетъ третей,—то дамой. Когда тузъ самъ пять (съ маленькими),—то по второй слѣдуетъ положить туза, ибо очень можетъ быть, что противникъ ходитъ съ полного ренонса. Въ такомъ случаѣ тузъ можетъ не взять взятки.

105) При игрѣ большой, какъ напримѣръ, „три“,

„четыре“ и т. д. слѣдуетъ по второй положить туза и на маленькую. Опять-таки, разумѣется, смотря по переговорамъ и по объявленіямъ своего партнера.

106) На фигуру противниковъ нужно класть старшую фигуру. Фигуры же своего партнера перекрывать не должно. Исключеніе существуетъ при игрѣ шлема, когда на валета или даму, схоженную своимъ товарищемъ, нужно положить туза, потому что выходъ этотъ у него ренонсовый. Рѣзать страшно: у противника, сидящаго за рукой можетъ оказаться король.

107) Масть, которую партнеръ объявлялъ, перекрывать козырями не слѣдуетъ.

108) При розыгрышѣ должно обязательно давать ту масть, съ которой ходятъ, но если ея нѣтъ, то можно поступать произвольно, т. е. перебивать ее козыремъ или сносить свою слабую масть.

109) Если игрокъ, имѣющій туза, короля и даму, и отхаживающій эту коронку, увидитъ что который нибудь изъ противниковъ сбросилъ онера, т. е. валета или десятку на туза или короля,—долженъ тотчасъ же перемѣнить масть, чтобы не дать ему перекрыть свои взятки козырями.

110) На короля и даму противника тузъ кладется всегда; на валета—только при игрѣ „три“ и болѣе.

111) Если выходъ сдѣланъ съ масти, которой у второго игрока нѣтъ вовсе и если масть эта розыгрывается впервые, то обязательно должно положить козыря.

112) Игрокъ, поддерживающій обязанъ перекры-

вать козыремъ масть при слабой надеждѣ встрѣтить старшую карту этой масти у своего товарища. Пропускаетъ ее онъ только тогда, когда увѣренъ, что партнеръ имѣетъ старшую. Назначавшій же игру вправѣ не перекрывать козыремъ масть, если и не увѣренъ онъ, но только предполагаетъ, что старшая карта возможна у его товарища.

113) По третьей рукѣ, игрокъ обязательно долженъ положить самую старшую карту той масти, въ которую вошелъ его товарищъ. Впрочемъ, при неособенно большихъ играхъ можно прорѣзывать, т. е. имѣя туза, даму, — можно положить даму. Такая рѣзка не страшна потому, что партнеръ не зря дѣлалъ выходъ съ этой масти, а отчего нибудь: или отъ короля самъ четверть, или съ ренонса. И въ послѣднемъ случаѣ рѣзка имѣетъ смыслъ, такъ какъ очень легко можетъ быть, что король этой масти находится у второго (считая отъ выходящаго) и онъ имъ по правиламъ не перекрывалъ.

114) Имѣя туза, валета и т. д. по третьей рукѣ слѣдуетъ положить непременно туза, валетомъ же рѣзать ни подъ какимъ видомъ нельзя. Исключеніемъ является только, если игрокъ увѣренъ, что у противника съ лѣвой стороны, (это можно было видѣть изъ первоначальныхъ ходовъ) нечѣмъ перекрыть его валета, что у него или совсѣмъ нѣтъ этой масти, или онъ будетъ перекрывать ее козырями.

115) Если выходъ игрокомъ сдѣланъ съ маленькой карты такой масти, которой у его товарища нѣтъ, то сей послѣдній долженъ перебивать ее козыремъ.

116) Но если игрокомъ выходъ сдѣланъ съ короля той масти, которой у него нѣтъ, и если на этого короля по второй рукѣ не положено туза, то по третьей рукѣ не слѣдуетъ перекрывать его козыремъ, потому что товарищъ, очевидно отыгрываетъ эту масть и хочетъ чтобы вышелъ тузъ.

117) Если игрокъ объявлялъ три масти, то слѣдуетъ его партнеру давать по второй туза неговоренной масти, если сдѣланъ съ нея выходъ, такъ какъ въ этой масти у игрока долженъ быть ренонсъ.

118) При простой игрѣ, или при игрѣ „два“ — козырять не должно, такъ какъ по всей вѣроятности ни у того, ни у другого партнера, назначившихъ игру, сильныхъ мастей не имѣется. Но если случай противный, то можно и выкозыривать.

119) Если при игрѣ „три“ и болѣе, повидимому, заручки никакой не остается, то самое лучшее отходить свои вѣрныя взятки. Въ особенности это важно при игрѣ безкозырной.

120) Назначившимъ игру слѣдуетъ козырять сейчасъ-же по заручкѣ, если противники сдѣлали ходъ съ сильной ихъ не говоренной масти, иначе эту масть они будутъ перекрывать козырями.

121) Если игроку, поддержавшему своего товарища, удалось перекрыть два раза козырями масть, въ которой ходили три раза, то онъ обязанъ козырять.

122) При игрѣ „три“, назначенной товарищемъ, слѣдуетъ козырять, при первой же заручкѣ, если разумѣется нѣтъ ренонса и перекрывать маленькими козырями нечего.

123) Но если есть ренонсъ, то можно и не козырять, а ходить съ него, чтобы партнеръ далъ укрыть нѣсколько взятокъ бесполезными козырями.

124) При игрѣ „три“ и болѣе, игрокъ, имѣющій не менѣе пяти козырей не долженъ выхаживать свои ренонсы, чтобы не истощить своей козырной масти.

125) Если партнеръ назначилъ двѣ масти и безъ поддержки играетъ „два“ или „три“, то имѣя двухъ-трехъ козырей и ни одной карты другой говореной имъ масти,—заручившись лучше не козырять, а ходить съ какой-либо другой масти. Партнеръ пойметъ это и заручившись, непременно дастъ укрыть козырями маленькія карты объявленной имъ масти.

126) Если у игрока нѣтъ ни фигуры въ масти, объявленной его партнеромъ, ни своей самостоятельной, а игра принадлежитъ противникамъ, то самое лучшее идти съ маленькой карты масти, объявленной товарищемъ. Но этотъ ходъ можетъ быть только при условіи, если у игрока не болѣе двухъ фосоковъ этой масти, потому что третью онъ можетъ уже перекрывать козыремъ; при трехъ же фоскахъ и больше въ масть партнера не совѣмъ удобно ходить, въ особенности если партнеръ объявлялъ эту масть только въ простой игрѣ.

127) Имѣя туза бланкъ, или короля бланкъ, или даже даму бланкъ масти, объявленной партнеромъ, надо отходить ихъ.

128) Играя „четыре“, „пять“, въ особенности же малый или большой шлемъ,—рѣзать нельзя. При шлемѣ необходимъ выходъ съ туза бланкъ или ко-

роля бланкъ, если только, разумѣется, таковые есть, а потомъ передать *вѣрный* ходъ партнеру, который обязанъ тотчасъ же отходить взятки той масти, въ которой показанъ ренонсъ, давая этимъ возможность своему товарищу снести тѣ ненужныя карты, которыя какимъ либо образомъ могли быть взятками противниковъ. Это правило существуетъ только для игры козырной.—Если же нѣтъ ренонса ни въ какой масти, то при заручкѣ должно ходить съ козыря.

129) Назначающій игру—долженъ имѣть не менѣе пяти козырей, поддерживающій его усиленно—четыре. Если назначающій прямо съ рукъ говоритъ „два“—значитъ, онъ имѣетъ—не менѣе шести козырей. А потому, выкозыривая нужно быть расчетливымъ и внимательнымъ на столько, чтобы у своего товарища козырей не отнимать напрасно. Если при назначеніи и поддержкѣ партнера, на козыря оба противника давали козырей, то болѣе козырять не нужно, но если на второго козыря далъ только одинъ, то нужно (впрочемъ, смотря по игрѣ и по картамъ) козырнуть еще разъ. Болѣе же этого козырять нельзя.

130) Козырять должно, разумѣется, съ самыхъ старшихъ: съ туза и короля.

131) При поддержкѣ, имѣя на рукахъ два или три козыря, слѣдуетъ козырять со старшей карты

132) Если партнеръ сразу назначилъ „два“ или „три“, то имѣя козырнаго туза и даму,—нужно по первой положить туза и идти съ дамы.

133) При безкозырной игрѣ нужно ходить отъ сильной своей масти. Если есть коронка, то ходить

съ нея, но только тогда, когда на нее сбрасываютъ всѣ играющіе требуемую масть. Если же одинъ изъ противниковъ даетъ масть, а другой дѣлаетъ сносъ посторонней масти, то самое лучшее сдѣлать другой ходъ, чтобы не вырвать у себя заручку въ коронковой масти.

134) Имѣя туза-даму самъ третей, не должно, при своемъ назначеніи безкозырной игры, ходить съ маленькой, если партнеръ показывалъ короля, а не съ туза и дамы, потому что можетъ случиться, что король у партнера бланкъ или самъ другъ.

135) Если одинъ изъ противниковъ объявлялъ двѣ масти, а его товарищъ сильно поддерживалъ только въ одной масти, то самое лучшее для того, чтобы они не перекрывали козырями вашихъ мастей,—начать козырять самимъ. Сводя козырей противниковъ, свои сильныя масти отыгрываются и много получается шансовъ на лишнія взятки. Но если нѣтъ такихъ мастей, которыя повидимому, противники перекрывать не будутъ, козырять не нужно. Иногда бываетъ не бесполезно козырнуть оставшимся козыремъ въ срединѣ игры, чтобы вырвать у противниковъ возможную заручку. Въ особенности это хорошо тогда, когда навѣрно знаете, что у назначавшаго игру полный ренонсъ въ масти его партнера и ходъ передать ему не на чемъ.

136) Если противникъ съ лѣвой стороны показывалъ короля на „безъ козырное“ назначеніе своего партнера и если тузъ масти показаннаго короля у васъ, то слѣдуетъ ходить подъ короля съ маленькой, такъ какъ по первой игрокъ короля не положить, а потому, если найдется у вашего товарища дама, то

она совсѣмъ нерасчитанно возьметъ взятку. Но если у васъ нѣтъ этого туза, а есть дама-валетъ самъ третей этой масти, то слѣдуетъ подъ короля идти дамой, быть можетъ, тузъ найдется у вашего партнера.

137) Во время розыгрыша смотрѣть можно только двѣ послѣднія взятки, если выхода еще не сдѣлано, но если выходъ сдѣланъ—только одну послѣднюю.

„РѢЗКА“.

138) „РѢзкою“ или „рѢзаніемъ“ называются тѣ случаи въ разыгрываніи, когда игрокъ кладетъ не высшую карту масти, въ которую вышелъ его партнеръ или противникъ, а среднюю. Такая „рѢзка“ возможна только при игрѣ не болѣе „три“. Въ высшихъ же играхъ она мѣста не имѣетъ.

139) РѢзать возможно такъ: имѣя туза-даму третей, можно положить маленькую на валета, если валетъ этотъ съ рукъ своего партнера.

140) Если же партнеръ идетъ съ маленькой можно положить по третьей даму, имѣя туза-даму третей.

141) Имѣя туза, валета, десятку, слѣдуетъ по второй положить валета. Противникъ съ лѣвой стороны можетъ перебить его королемъ или дамой. Но если противникъ съ правой стороны, заручившись еще разъ пойдетъ съ маленькой въ ту-же масть, слѣдуетъ рѢзать вторично десяткой, потому что трудно предполагать у лѣваго противника двѣ фигуры. Опять-таки и правый партнеръ отъ чего-либо ходить. Исключенія бываютъ только тогда, когда сосѣдъ съ лѣвой стороны показывалъ двѣ фигуры

какъ на отдѣльную вѣрную взятку, или какъ на масть. Тогда слѣдуетъ прорѣзать только одинъ разъ.

142) Имѣя туза, даму и десятку масти, объявленной правымъ партнеромъ и неподдержанной его товарищемъ рѣзать слѣдуетъ десяткой, кто бы съ этой масти не ходилъ: свой ли партнеръ, или противникъ.

143) При поддержкѣ рѣзать козырную масть не слѣдуетъ по третьей рукѣ.

144) Имѣя по третьей рукѣ туза, короля, валета козырнаго и, если игра ведется безъ поддержки, то слѣдуетъ рѣзать валетомъ. При такихъ же условіяхъ: имѣя короля—валета—десятку,—рѣзать десяткой; имѣя туза—даму—валета,—рѣзать валетомъ имѣя туза—даму—десятку,—рѣзать десяткой. Имѣя же туза—короля—валета—самъ шесть—рѣзать валетомъ нельзя.

„РЕНОНСЪ“.

145) Когда игрокъ не имѣетъ совсѣмъ какой-либо масти, то это называется ренонсомъ. Если ренонсъ не случился при самой сдачѣ, то легко можетъ образоваться во время игры: сносомъ одной или двухъ фосокъ какой-либо масти, на отхаживаемую своимъ партнеромъ масть, картъ которой на рукахъ было тоже незначительное количество, одна или двѣ.

146) При розыгрываніи, игрокъ сносящій какую либо другую масть вмѣсто требуемой, показываетъ этимъ ренонсъ въ сбрасываемой имъ масти или ея незначительность. Въ эту масть партнеръ его, если не имѣетъ вѣрныхъ взятокъ, ходить съ маленькой не долженъ.

147) Ренонсомъ называется еще и то, если игрокъ имѣетъ на рукахъ масть, въ которую ходятъ, но снесетъ по ошибкѣ, карту другой масти или перебьетъ козыремъ. Эти ренонсы имѣютъ большое значеніе въ Винтѣ.

148) Партнеры, сдѣлавшіе такой ренонсъ, штрафуются отобраніемъ трехъ взятокъ, которыя присоединяются противниками къ записи своихъ леве.

149) Если же у сдѣлавшихъ ренонсъ окажется менѣе трехъ взятокъ, то съ нихъ за недостающія взятки записывается штрафъ по разсчету игры.

150) Кромѣ этого на нихъ записывается противная сторона еще и за малый или за большой шлемъ, смотря по тому остаются ли послѣ отобранія трехъ штрафныхъ, у нихъ взятки или нѣтъ.

151) Игроки, сдѣлавшіе ренонсъ, не имѣютъ права кончить партію или роберъ въ эту игру: болѣе 490 въ записи своей они имѣть не могутъ. Если же въ записи взятокъ и получилась бы сумма болѣе 490, то выше этой суммы все должно быть приписано къ онерамъ.

152) Ренонсъ можно исправить пока взятка не положена закрытою на столъ и еще не сдѣланъ ходъ. Игрокъ, заявившій во время объ этомъ, обязанъ ошибочно сброшенную карту взять на руки, а вмѣсто нея положить карту требуемой масти. Но высшую или низшую,—это полагается на усмотрѣніе противниковъ.

153) Игрокъ имѣетъ право спросить своего партнера, сдѣлавшаго ренонсъ, но пока взятка еще не закрыта, не ошибкой ли онъ сбросилъ другую масть? Если игрокъ отвѣтитъ отрицательно, а впослед-

ствіи окажется, что ренонсъ былъ произвольный, то онъ одинъ платитъ штрафъ со всѣми послѣдствіями. Но если игроку партнеромъ подобнаго вопроса сдѣлано не было, то отвѣчаютъ за сдѣланный ренонсъ оба партнера.

154) По окончаніи игры, партнеры заявившіе о ренонсѣ противниковъ имѣютъ право пересмотрѣть всѣ взятки для доказательства.

155) Если послѣ заявленія о сдѣланномъ ренонсѣ, провинившіеся партнеры во избѣжаніе провѣрки смѣшаютъ карты, то ренонсъ считается признаннымъ.

156) Но если колода для слѣдующей игры снята, никакихъ заявленій о сдѣланномъ кѣмъ либо ренонсѣ въ предъидущую игру, быть не можетъ.

157) Игра считается законною, но ставится штрафъ за ренонсъ лично тѣмъ, кто уронитъ карту подъ столъ и не подыметъ ее своевременно, а при розыгрышѣ перекроетъ масть уроненной карты козыремъ или сдѣлаетъ на нее сносъ другой масти.

158) Игрокъ, не замѣтившій какую масть снесъ его партнеръ, можетъ спросить: какая карта принадлежитъ кому? Но вопросъ этотъ умѣстенъ только тогда, когда взятка не закрыта. Когда же она закрыта,—взятку смотрѣть можно, но спрашивать какая карта и кѣмъ снесена—нельзя.

159) Полный ренонсъ — когда нѣтъ ни одной карты какой либо масти, не полный—когда одна только карта той или другой масти. Двѣ младшія карты ренонсомъ никогда не считаются.

СНОСЪ.

160) Каждый игрокъ долженъ сносить карту той

масти, въ которую не желаютъ чтобы пошелъ его товарищъ.

161) Первая снесенная карта должна принадлежать самой слабой масти.

162) Если у игрока есть вѣрныя взятки только, напимѣръ, въ бубнахъ, то онъ долженъ сносить всѣ другія масти, но бубенъ не трогать.

163) Когда игрокъ, посредствомъ сноса, показалъ масть, въ которой у него есть вѣрныя взятки, (какъ напимѣръ сказано въ § 159,—въ бубнахъ) его партнеръ, заручившись, долженъ идти съ старшей карты этой масти.

164) Если у игрока есть вѣрныя взятки въ двухъ мастяхъ, то слѣдуетъ ему сбрасывать третью.

165) Если же у игрока нѣтъ вѣрныхъ взятковъ ни въ какой масти, то онъ сноситъ по очереди всѣ три масти въ козырной, и всѣ четыре—въ безкозырной.

166) При подобномъ сносѣ товарища, показывающемъ, что у него нѣтъ ни въ какой масти вѣрныхъ взятковъ, партнеръ долженъ ходить въ ту масть, которую сноситъ игрокъ, сидящій справа.

167) Во время розыгрыванія въ сносѣ картъ соблюдается строгая очередь. Карта положенная на столъ ошибочно или не въ очередь (исключая ренонса) обратно взята быть не можетъ.

168) Если игрокъ, сидящій третьимъ отъ выпешаго, броситъ карту раньше второго, то четвертый играющій имѣетъ право сбросить карту раньше своего товарища; эта ошибка со стороны третьяго непоправима.

169) Если одинъ изъ игроковъ какимъ нибудь

образомъ не дать на взятку карту и будетъ продолжать игру съ лишней картой, то противники имѣютъ право или признать талію, или потребовать новой сдачи.

170) Если игрокъ снесетъ умышленно или невзначай нѣсколько картъ на одну взятку, то противники имѣютъ право заставить его оставить на взяткѣ ту или другую карту, по ихъ усмотрѣнію.

ОТКРЫТЫЯ КАРТЫ.

171) Во время розыгрыванія не допускается раньше времени, т. е. пока не дойдетъ до игрока очередь, вытаскивать или просто трогать какую-либо карту.

172) Всякая карта, во время сдачи открытая кѣмъ-либо изъ играковъ (кроме сдатчика), или послѣ сдачи, или во время розыгрыша, не можетъ быть взята обратно. Она остается на столѣ и считается открытою (настольною). Противники имѣютъ право во время розыгрыша потребовать, чтобы открытая карта была положена по ихъ желанію при первомъ, второмъ или третьемъ ходѣ съ масти, къ коей она принадлежитъ. Оплосавшій игрокъ не можетъ по своему усмотрѣнію положить ее на ту или другую взятку, пока на рукахъ у него имѣются еще карты этой же масти.

173) Если игрокъ сходилъ не въ очередь, то противники могутъ требовать, чтобы карта, которую онъ вышелъ, была открытою.

174) Открытою карта считается и въ томъ случаѣ, если игрокъ бросилъ карту не той масти съ которой ходятъ, и ошибку исправить самъ или по

замѣчанію своего партнера карта, сброшенная ошибочно, считается открытою и остается на столѣ.

175) Игроки же, сбросившіе на взятку карты вслѣдствіе сдѣланнаго кѣмъ-либо ошибочнаго ренонса, по исправленіи его, карты уже сброшенные могутъ взять обратно и перемѣнить ихъ на другія. Карты ими сброшенные и обратно взятые, открытыми не считаются.

176) Карта, уроненная подъ столъ, открытою не считается тоже.

177) Бросать или открывать карты до окончанія игры не должно, потому что открытыми картами распоряжаются противники, а партнеръ открывшаго или бросившаго карты, если черезъ это произойдетъ проигрышъ или вообще какой-либо убытокъ, имѣетъ право записать таковой на счетъ своего товарища; если же черезъ оплошность партнера придется поставить штрафъ, то ставить его только одинъ виновный, партнеръ же его вправѣ отъ такового отказать.

178) Игрокъ объявившій игру „три“, „четыре“, „пять“ и болѣе, несмотря въ свои карты, что называется въ „темную“, отвѣчаетъ за всю игру со всѣми послѣдствіями всецѣло одинъ. Въ этомъ случаѣ его партнеръ, имѣетъ право свои карты открыть и дать разыгрывать назначившему. Такими открытыми картами противники распоряжаться не могутъ.

ОТВѢТСТВЕННОСТЬ ЗА САМОСТОЯТЕЛЬНЫЯ НАЗНАЧЕНІЯ.

179) Игрокъ назначившій малый или большой шлемъ безъ поддержки товарища и поставившій бо-

лѣе трехъ штрафовъ, отвѣчаетъ за всю игру съ послѣдствіями.

180) Если игрокъ, намѣренно во вредъ своему партнеру, объявить большую игру, и будетъ доказано играющими или посредниками, что назначеніе сдѣлано игрокомъ совершенно противъ правилъ и видимо въ ущербъ своему товарищу, то за проигрышный роверъ одинъ онъ отвѣчаетъ.

П р и м ѣ ч а н і я:

1) Взятки, взятые сверхъ шести называются *леве*? Всѣхъ леве семь: игра простая—значитъ одно леве, игра „два“—два леве и т. д.

2) *Бланкою* зовется одна карта какой-либо масти, находящаяся у одного изъ игроковъ. Двѣ карты зовутся самъ другъ, три—самъ третей и т. д.

3) *Фосками* называются ничего незначащія двѣ или три карты какой-либо масти, отъ двойки до девятки включительно.

4) *Онерами* называются пять старшихъ картъ въ козырной масти: тузъ, король, дама, валетъ и десятка. При безкозырной игрѣ онерами считаются тузы. За онеры записываетъ та сторона игроковъ, у которой ихъ больше.

5) *Коронками* называются рядовыя карты отъ туза находящіяся на одной рукѣ, напримѣръ: тузъ-король-дама; тузъ-король-дама-валетъ; тузъ-король-дама-валетъ-десятка; тузъ-король-дама-валетъ-десятка-девятка и т. д. до двойки. Чѣмъ длиннѣе коронка, тѣмъ дороже она цѣнится. Козырная вдвое дороже простой. При игрѣ безкозырной, коронки во всѣхъ

мастяхъ считаются за козыри. Такъ же называется коронками и три или четыре туза на одной рукѣ.

6) Каждый игрокъ можетъ потребовать на свой счетъ новую колоду картъ, но только по окончаніи ровера.

7) Если одинъ изъ играющихъ почему-либо не пожелаетъ продолжать игры, т. е. сыграть обязательные три ровера, то одинъ онъ обязанъ заплатить за карты.

8) *Шлемомъ* (большимъ) называется то, когда одна изъ сторонъ беретъ всѣ тринадцать взятокъ,—малымъ называется то, когда одна изъ сторонъ беретъ только двѣнадцать, а другая—одну.

9) *Партією* называется то, когда одна изъ играющихъ сторонъ первую достигнетъ въ записи леве—цифры 500. Сторона же, взявшая подъ рядъ двѣ партіи, или двѣ партіи изъ трехъ сыгранныхъ (послѣ того, какъ противная сторона тоже взяла одну партію),—беретъ роверъ. *Роверъ* состоитъ изъ двухъ партій.

РАЗСЧЕТЫ И ЗАПИСИ ВЪ ВИНТѢ.

1) Въ „Винтѣ“ каждая сторона играющихъ имѣетъ свою записъ, въ которой записываются онеры, штрафы и взятки по стоимости игры. Напримѣръ: одни игроки взяли десять взятокъ, а другіе три,—первые записываютъ за десять, а вторые за три взятки; одни назначили игру „три“, т. е. обязались взять девять взятокъ, но остались безъ двухъ, т. е. взяли только семь,—то они пишутъ только за эти семь, а противники, на долю которыхъ по назначенной игрѣ должно было достаться всего четыре, пишутъ

за шесть; но если бы назначившіе игру „три“ взяли бы не девять обязательныхъ, а двѣнадцать взятокъ, то они записали бы за всѣ двѣнадцать, а противники только за одну.

Запись ведется такъ: надъ проведенною на столѣ горизонтальною чертою пишется счетъ онеровъ, штрафъ за противниками, тузы, коронки и вообще все, кромѣ взятокъ, т. е. леве, которыя записываются внизу.

0000
000
0000
00000
0000
500

Верхняя запись пишется полностью, сумма къ суммѣ не присчитывается послѣ каждой игры, а нижняя наоборотъ — послѣ каждой игры складывается съ прежней записью до тѣхъ поръ, пока не получится цифра 500, которой оканчивается партія.

2) На записи слѣдуетъ всегда смотрѣть внимательно и игры назначать не иначе, какъ предварительно сообразуясь съ нею. Въ особенности же необходимо это, если до окончанія партіи или робера остается взять нѣсколько взятокъ. Опытные игроки, ради подобныхъ расчетовъ, т. е. окончить партію скорѣе противниковъ, — иногда назначаютъ игры на два и на три меньшіе, нежели могли бы играть, или наоборотъ — на одну болѣе съ вѣрнымъ однимъ штрафомъ.

3) Никогда не слѣдуетъ, во избѣжаніе недоразу-

мѣній и могущихъ случиться ошибокъ, по окончаніи партіи или робера, сейчасъ-же стирать запись. Подводя общій итогъ перенести ее на другое мѣсто можно, но старую уничтожать безъ согласія противниковъ нельзя.

4) 500-ми point за взятки, какъ сказано выше, оканчивается партія, которыхъ нужно двѣ для окончанія робера. По окончаніи каждой партіи, каждая играющая сторона подводитъ итоги своей записи и игра продолжается до окончанія робера, послѣ котораго противники подводятъ общій счетъ своимъ записямъ. Изъ записей однихъ игроковъ дѣлается вычетъ другихъ, — остатокъ составляетъ выигрышъ.

5) Примѣры нижней записи, т. е. леве: партнеры играютъ простую игру въ трефахъ, берутъ семь взятокъ — записываютъ подъ чертой 70, противники за шесть взятокъ) — 60. Въ простой игрѣ каждая взятка въ любой масти стоитъ десять point. Въ игрѣ „два“ она стоитъ двадцать, въ игрѣ „три“ — тридцать, въ игрѣ „четыре“ — сорокъ, въ игрѣ „пять“ — пятьдесятъ, въ игрѣ „малаго шлема“ — шестьдесятъ, „большого шлема“ — семьдесятъ... Играютъ „три“: назначившіе берутъ девять и записываютъ — 270, а противники — 120. При игрѣ „пять“, играющіе записываютъ за сдѣланные одиннадцать взятокъ — 550, а противники — 100.

6) Такими большими играми, какъ „пять“ „малый или большой шлемъ“ партіи кончаются сразу.

7) Окончившіе партію приписываютъ къ своимъ операмъ „за окончаніе“ — 1000 point, а „за окончаніе“ робера — 2000 point.

8) За расписовку, т. е. когда всѣ играющіе ска-

жуютъ „пасъ“ и бросаютъ карты, ставится къ записи знакъ X. За каждый такой знакъ, сторона окончившая роберъ, приписываетъ къ своимъ онерамъ по 500 point.

9) Играютъ и съ *винтящими* знаками, которые имѣютъ такую цѣну: первый X — 500, второй — 1000, третій — 1500; четвертый X — снова стоитъ 500, пятый — 1000, шестой — 1500; седьмой X — опять 500 и т. д.

10) Въмѣсто распасовки, можно послѣ четырехъ пасовъ, карты разыгрывать. Это дѣлается по предварительному уговору. Въ этомъ случаѣ за игроками, взявшими большое число взятокъ, противники записываютъ по 500 point за каждую лишнюю (по вычетѣ, разумѣется, собственныхъ).

11) За онеры записываются по игрѣ. За каждого онера въ простой по 100 point, въ игрѣ „два“ — по 200, въ игрѣ „три“ — по 300, „четыре“ — 400, „пять“ — 500, въ игрѣ „малый шлемъ“ — 600, „большой шлемъ“ — 700.

12) Онеры принадлежатъ къ записи той стороны, у которой ихъ окажется больше. Такъ у однихъ два (напр. дама и десятка), у другихъ три (слѣдов. тузъ, король, валетъ), — послѣдніе записываютъ за три онера. Старшинство картъ роли не играетъ: у первыхъ могъ быть тузъ и король, а остальные три фигуры у вторыхъ — запись принадлежитъ послѣднимъ. Пять фигуръ составляютъ пять онеровъ, четыре фигуры — четыре онера, три фигуры — три онера.

13) При „безкозырной“ игрѣ, четыре туза у игроковъ считаются за четыре онера, три туза за три

онера, два туза — за два онера. Въ послѣднемъ случаѣ, когда тузы раздѣлятся, т. е. у каждой стороны будетъ ихъ по два, то за нихъ записываетъ только та сторона, которая возьметъ леве (т. е. больше шести взятокъ).

14) При игрѣ козырной, тузы обыкновенно при считаются къ онерамъ. Такъ, сторона, имѣющая три онера и два туза — записываетъ за пять онеровъ, или сторона имѣющая четыре онера и два (или три) туза — записываетъ за шесть (или за семь) онеровъ. При чемъ тузы имѣютъ одинаковую цѣну съ козырями.

15) Но если такъ, что у одной стороны три онера и одинъ тузъ, а у другой три туза и два онера, то ни одна изъ сторонъ ничего не записываетъ, такъ какъ счетъ ихъ одинаковый: онеры идутъ за тузы. Но если бы у однихъ было четыре онера и одинъ тузъ, а у другихъ три туза и одинъ онеръ, — первые записываютъ только за одного онера, такъ какъ три туза имъ приходится вычесть изъ своихъ четырехъ онеровъ.

16) Два туза принадлежатъ къ записи тѣхъ, чье леве, а потому если бы у противной стороны было три онера и два туза, но не было леве, то они могутъ записать только за одного онера, такъ какъ ихъ тузы силы не имѣютъ, а изъ трехъ козырныхъ фигуръ должны вычесть тузовъ контръ-партнеровъ, взявшихъ леве.

17) При безкозырной игрѣ тузы имѣютъ цѣнность каждый по 250 point въ простой, по 500 point въ игрѣ „два“, по 750 — въ игрѣ „три“, по 1000 — въ игрѣ „четыре“, по 1250 — въ игрѣ „пять“; по

1500—въ игрѣ „малаго шлема“ и по 1750—въ игрѣ „большого шлема“. Поэтому всѣ и т. д. прибавляя къ каждой игрѣ по 500 point.

четыре туза въ игрѣ	простой	стоятъ 1.000 point.
" " "	„два“	" 2.000 "
" " "	„три“	" 3.000 "
" " "	„четыре“	" 4.000 "
" " "	„пять“	" 5.000 "
" " "	„малый шлемъ“	" 6.000 "
" " "	„большой шлемъ“	" 7.000 "
Три " "	простой	" 750 "
" " "	„два“	" 1.500 "
" " "	„три“	" 2.250 "
" " "	„четыре“	" 3.000 "
" " "	„пять“	" 3.750 "
" " "	„малый шлемъ“	" 4.500 "
" " "	„большой шлемъ“	" 5.250 "
Два " "	простой	" 500 "
" " "	„два“	" 1.000 "
" " "	„три“	" 1.500 "

18) За коронки записывается:

За некозырныя:

Тузъ-король-дама — 500 point; тузъ-король-дама-валетъ — 1.000; тузъ-король-дама-валетъ-десятка — 1.500; тузъ-король-дама-валетъ-десятка-девятка — 2.000; тузъ-король-дама-валетъ-десятка-девятка-восьмерка — 2.500; тузъ-король-дама-валетъ-десятка-девятка-восьмерка-семерка — 3.000; тузъ-король и т. д. до шестерки — 3.500; тузъ-король и т. д. до пятерки — 4.000; тузъ-король и т. д. до четверки — 4.500;

тузъ-король и т. д. до тройки — 5.000; наконецъ до двойки — 5.500. Всѣ четыре туза 1.000; три туза — 500.

За козырныя коронки и за коронки въ безкозырной игрѣ:

Тузъ-король-дама — 1.000; отъ туза до валета — 2.000; отъ туза до десятки — 3.000; отъ туза до девятки — 4.000; до восьмерки — 5.000; до семерки — 6.000 до шестерки — 7.000; до пятерки — 8.000; до четверки — 9.000; до тройки — 10.000; до двойки — 11.000. Всѣ четыре туза, независимо отъ онерныхъ записей, стоятъ какъ козырная коронка до валета, т. е. 2.000, три туза — 1.000.

19) За объявленный малый шлемъ — приписывается — 5.000 point., за объявленный большой шлемъ — 10.000 point. Кроме этого, еще приписывается за сдѣланный „малый шлемъ“ — 1.000, и за сдѣланный „большой“ — 2.000; послѣдніе счета при-совокупляются всегда: будетъ ли шлемъ заказанъ или случится онъ не объявленнымъ, т. е. игроки сдѣлаютъ его неразсчитанно, играя напр. „четыре“ или „пять“.

20) Каждая сторона, назначавшая игру, обязана взять опредѣленное ею число взятокъ, въ противномъ же случаѣ за каждую недобранную взятку она ставитъ, соотвѣтственно назначенной игрѣ, штрафъ.

При объявленіи простой игры, назначившіе должны взять не менѣе семи взятокъ, а противникамъ отдать не болѣе — шести.

При объявленіи игры „два“ должно взять 8 взятокъ, а отдать 5; при объявленіи игры „три“ — 9, а отдать 4; при объявленіи „четыре“ — 10, а отдать 3; при объявленіи „пять“ — 11, а отдать 2; при об-

явленіи „малаго плема“—12, а отдать 1; и, наконецъ, при объявленіи „большаго плема“ — взять всѣ 13 взятокъ.

21) Штрафъ опредѣленъ такъ: за каждую недобранную взятку, назначившими игру, противники записываютъ:

Въ простой игрѣ	1.000 point.
„ игрѣ „два“	2.000 „
„ „ „три“ :	3.000 „
„ „ „четыре“	4.000 „
„ „ „пять“	5.000 „
„ „ „малаго плема“	6.000 „
„ „ „большаго плема“	7.000 „

22) Если игроки, назначившіе „большой или малый племъ“, не сдѣлаютъ его, то противники записываютъ за ними не только штрафъ за недобранную взятку, но и ту премію, которую они приписали бы себѣ при удачѣ: т. е. за назначенный малый племъ — 5.000, а за большой—10.000 point.

Напримѣръ: если бы игроки назначили „малый племъ“ и взяли вмѣсто должныхъ 12-ти взятокъ 9, то противники записали бы за ними: штрафъ за три взятки—18.000 point. и „за назначенный, но не сдѣланный малый племъ“—5.000, всего 23.000 point.

Винтъ съ различнымъ числомъ игроковъ.

ВДВОЕМЪ.

ПЕРВЫЙ СПОСОБЪ.

Можно играть съ двумя *hommes de bois* (болванами). Размѣщаются такимъ-же образомъ какъ при игрѣ въ четверомъ, т. е. противъ каждого игрока открываются карты болвана.

Назначенія дѣлаются, однако, при закрытыхъ картахъ. Каждый играющій смотритъ и свои карты и своего болвана, но съ предосторожностями, чтобы не перепутать ихъ: къ болвану не положить-бы своихъ картъ, а себѣ не взять-бы картъ болвана.

Первый назначаетъ сдатчикъ. Смотра по предварительному условію, назначенія могутъ ограничиваться только однимъ объявленіемъ или вестись правильными переговорами. Въ первомъ случаѣ сдатчикъ долженъ рассчитать свою игру хорошо и назначить самую большую, какую онъ въ силахъ разыграть, потому что послѣднее слово за его партнеромъ, который сравнительно съ плохими картами можетъ его перебить и сыграть хотя-бы со штрафомъ незначительную игру, которая все-таки не

будетъ ему ощутительнымъ ущербомъ, такъ какъ онъ запишетъ за тузы, оверы и т. п.

Игра вдвоемъ съ болванами не представляетъ особенныхъ трудностей, такъ какъ она открыта. Всѣ случайности для игроковъ видны сразу, а потому они легко предотвращаются.

Сдача производится поочередно и за себя, и за болвана. Первый выходъ принадлежитъ партнеру назначавшему игру, причемъ онъ дѣлается въ темную, т. е. съ неоткрытыми еще болванами. Это придумано для придачи Винту большого интереса, такъ какъ этотъ выходъ можетъ вызвать неожиданныя случайности.

При назначеніи игры могутъ быть приняты въ расчетъ сомнительныя взятки, отыгрывать которые въ большинствѣ случаевъ удается.

При игрѣ вдвоемъ рискъ не только возможенъ, но и обязательнъ, несмотря на то, что этотъ способъ игры можетъ быть точнѣе опредѣленъ, нежели переговорами въ закрытую.

Для начинающихъ игроковъ этотъ Винтъ въ двоемъ можетъ послужить лучшимъ учебникомъ. Они быстро и лучше усвоятъ различныя винтовыя комбинаціи въ эту игру, нежели въ четверомъ.

Этотъ родъ Винта играется по всѣмъ правиламъ обыкновеннаго и записи его ведутся въ томъ-же порядкѣ.

ВТОРОЙ СПОСОБЪ.

Открытыхъ картъ (или болвановъ) не существуетъ.

Карты сдаются въ обыкновенномъ порядкѣ, на четыре кучки, въ тридцать картъ каждая.

Игроки садятся vis-a-vis.

Разсмотрѣвши свои карты, каждый игрокъ рѣшаетъ, играетъ-ли онъ на своихъ или сбрасываетъ ихъ и покупаетъ другія?

Въ послѣднемъ случаѣ свои карты онъ обмѣниваетъ на лежащія отъ него на право.

Послѣ этого онъ не имѣетъ права пользоваться своими сброшенными картами или взять ихъ обратно на руки, а эти купленные сбросить.

Игрокъ не мѣнявшій своихъ картъ не можетъ смотрѣть игру, лежащую отъ него справа; равно же нельзя смотрѣть и сброшенныхъ картъ.

За оверы пишется, какъ и въ обыкновенномъ Винтѣ, т. е. за пять, четыре, три, и даже два. Но послѣдніе считаются только тогда, когда у одного игрока ихъ два, а у другого одинъ или совсѣмъ его нѣтъ.

Этотъ родъ Винта для двоихъ представляетъ большій интересъ, нежели Винтъ съ двумя болванами.

Назначенія дѣлаются уже послѣ обмѣна, но если карты по заявленію не мѣняются, то тотчасъ-же по сдачѣ.

Рискъ въ этой игрѣ имѣетъ большой просторъ. Играть съ двумя-тремя сомнительными взятками легко.

Коронки, какъ въ козырной, такъ и въ безкозырной игрѣ, имѣютъ обыкновенный свой счетъ.

Шлемъ тоже считается и малый и большой.

Самовольные ренонсы преслѣдуются или отобраніемъ трехъ взятокъ, или штрафомъ по размѣру игры.

ТРЕТИЙ СПОСОБЪ.

То-же безъ открытыхъ картъ.

Та-же сдача на четыре руки.

Игроки также садятся vis-a-vis.

Въ эту игру каждый игрокъ можетъ тоже прикупать изъ картъ лежащихъ отъ него направо, какъ и въ предыдущей игрѣ, но только съ тою громадною разницею, что тамъ всѣ тринадцать картъ покупаются сразу, а тутъ по одной картѣ.

Покупка совершается и той и другой стороною тотчасъ по сдачѣ такимъ образомъ: игрокъ изъ своихъ картъ беретъ одну изъ самыхъ плохихъ и бесполезныхъ ему и сбрасываетъ въ сторону, въ замѣнъ ея онъ беретъ одну изъ картъ, лежащихъ направо. Потомъ сбрасываетъ другую и опять замѣняетъ ее новою, потомъ третью и т. д. до самой послѣдней.

Такимъ образомъ, игрокъ составляетъ себѣ игру, подбираетъ коронки, набираетъ козырей, дѣлаетъ ренонсы и т. п.

Перебирать всѣ прикупныя карты не обязательно.

Игры назначаются съ торговлей. Назначаетъ первымъ сдатчикъ.

Первый ходъ въ этомъ родѣ Винта принадлежитъ назначившему игроку.

Сброшенные карты нельзя смотрѣть, а такъ-же нельзя и прикупать ихъ. Они остаются во все продолженіе игры неприкосновенными.

Записи обыкновенныя.

Рискъ обязателенъ и очень рѣдко онъ не оправдываетъ себя.

ЧЕТВЕРТЫЙ СПОСОБЪ.

Самый распространенный и болѣе интересный для двоихъ.

Этотъ винтъ тоже съ двумя болванами но торговля на нихъ производится особымъ образомъ.

Сдаютъ игроки по очереди, но только каждый за себя, за болвановъ сдачи не существуетъ.

Тотчасъ по сдачѣ, сдатчикъ открываетъ своего болвана и, рассчитавъ игру, дѣлаетъ назначеніе или пасуетъ. Его партнеръ въ свою очередь тоже комбинируетъ взятки и послѣ сдатчика дѣлаетъ свое назначеніе. Такимъ образомъ завязывается торговля и игра остается за тѣмъ, кто болѣшую игру назначаетъ.

Послѣ того какъ игра объяснится окончательно, игрокъ уступившій беретъ закрытаго болвана, раскрываетъ его карты и дѣлаетъ выходъ отъ себя. Первый выходъ всегда съ рукъ неиграющаго.

Карты, болвана не переносятся противъ игрока, а разыгрываются такъ, какъ расположились во время сдачи; примѣръ случается такъ, что игра не сдатчика, тогда и тотъ и другой игрокъ имѣютъ болвановъ не vis-a-vis, какъ обыкновенно бываетъ, а рядомъ. Впрочемъ, играютъ и съ переносомъ, но это значительно скучнѣе предыдущей, которая имѣетъ массу интересныхъ случайностей, остроумныхъ комбинацій и замысловатыхъ неожиданностей.

Записи и расчеты обыкновенныя.

ПЯТЫЙ СПОСОБЪ.

Но самый лучший Винтъ для двоихъ — это безспорно съ прикупкой, которая подгоняетъ игроковъ на рискованныя назначенія.

Онъ играется совершенно такъ же какъ и предъидущій, но только не по тринадцати картъ раздается, а по двѣнадцати, четыре же карты сдаются на средину стола и составляютъ прикупку.

Порядокъ игры тотъ же, т. е. болванъ сдатчика раскрывается, идетъ послѣдовательная торговля, первымъ выходить уступившій и т. п.

Назначившій высшую игру пользуется прикупкой, которую онъ можетъ взять къ себѣ на руки или отдать болвану, но онъ всегда обязанъ, ранѣе чѣмъ раскрыть прикупку, сказать куда именно покупаетъ. Это имѣетъ большое значеніе.

Послѣ прикупки, онъ раздаетъ лишнія три карты: одну своему болвану, другую партнеру и третью его болвану. Послѣ этого дѣлаетъ окончательно назначеніе и игра разыгрывается.

При раздачѣ нужно пользоваться всякими способами сдѣлать свою игру какъ можно вѣрнѣе и больше, т. е. нужно устроить себѣ или своему болвану ренонсъ, коронку и т. п. Въ руки противниковъ отдаются, разумѣется, самыя негодныя карты, тѣ, которыя ни въ коемъ случаѣ не могутъ представлять изъ себя взятокъ.

Нужно замѣтить, что въ эту игру маленькія назначенія не дѣлаются, меньше трехъ объявлять нельзя. Такое правило существуетъ для сбереженія времени, которое бы тратилось произвольно на долгую торговлю, на маленький розыгрышъ.

Въ этотъ Винтъ обыкновенно игры приходятъ шлемовыя, почему и запись леве увеличивается на 100, т. е. для окончанія партіи или робера нужно имѣть подъ чертой не 500, а 600.

Во всемъ остальные правила и счета обыкновенные.

ВТРОЕМЪ.

ПЕРВЫЙ СПОСОБЪ.

Игра втроемъ значительно интереснѣе игры вдвоемъ по первымъ тремъ способамъ.

Трое игроковъ поочередно играютъ съ болваномъ; начинаетъ вынудшій младшую карту.

Назначеніе происходитъ сначала между двумя партнерами, безъ участія играющаго съ болваномъ. Когда они кончатъ свои переговоры, игрокъ съ болваномъ кладетъ свою резолюцію: или уступаетъ имъ играть, или перебиваетъ ихъ игру своею вышею. Послѣ этого назначенія, партнеры уже не имѣютъ право приподнимать или дѣлать какія либо объявленія.

Играющій съ болваномъ во время переговоровъ противниковъ разсматриваетъ какъ свои карты, такъ и своего болвана. На его сторонѣ преимущество—разсчитать въ свѣтлую вѣрно свою игру или оставить противниковъ на штрафъ, который для него всегда ясенъ.

Первый выходъ принадлежитъ сидящему за рукой назначавшаго. При первомъ выходѣ карты болвана закрыты, такъ что первая взятка играется почти въ темную.

Особенность разыгрыванія состоитъ въ томъ, чтобы подводить карты болвана. Это почти всегда удается и придаетъ игрѣ большую занимательность. Партнерами, выступающими противъ болвана должны

соблюдаться особенно важныя правила, заключающіяся въ томъ, чтобы партнеръ помѣщающійся съ лѣвой стороны открытыхъ картъ, ходилъ въ слабыя масти болвана, а помѣщающійся справа, наоборотъ, въ сильныя его масти. Для ясности лѣваго партнера обозначимъ буквой А, а праваго—Б:

Болванъ.

Б. А.

Это самое главное правило; и А. и Б. при такихъ условіяхъ будутъ имѣть возможность рѣзать, соображаясь съ открытыми картами.

Болѣе никакихъ условностей не существуетъ и ведется игра обыкновеннымъ порядкомъ.

Разсчитываются такъ: играющій съ болванами выигрываетъ съ того и другого, а при проигрышѣ платитъ одинаково и за себя и за болвана. Такъ, напримѣръ, при игрѣ по сотой, партнеръ болвана отвѣчаетъ по пятидесятой.

ВТОРОЙ СПОСОБЪ.

Къ открытому болвану торгуются всѣ три игрока. Игра остается за тѣмъ, кто назначаетъ ее наибольшую.

Купившій болвана пересаживается vis-a-vis къ нему и происходитъ розыгрышъ, по окончаніи котораго игроки снова переходятъ на свои мѣста и производятъ запись.

Первый выходъ принадлежитъ всегда сидящему съ правой стороны болвана (смотри на букву Б, на стр. 58).

Всѣ три партнера ведутъ самостоятельныя за-

писи. Первый, достигшій подъ чертой 500, оканчиваетъ партію, такимъ образомъ оканчивается и роверъ.

Штрафы за играющимъ записываютъ оба партнера отдѣльно.

Выигрываетъ одинъ, имѣющій наибольшую цифру. Напримѣръ: у А—4.135 point въ результатѣ, у Б—1.065, у В—2.700. Следовательно А выигрываетъ съ Б—3.070, (по сотой значить 3 р. 7 коп.), съ В—1.435 (1 р. 34 к.).

Эта игра имѣетъ специальное названіе „съ аукціономъ“.

ВПЯТЕРОМЪ.

При *игрѣ впятеромъ*, каждый изъ играющихъ выходитъ по очереди и играютъ всегда четверо. Первый выходитъ взявшій самую старшую карту и затѣмъ каждый входящій играетъ съ тѣмъ, который вынулъ самую младшую. Плюсы и минусы играющихъ пишутся въ одномъ мѣстѣ, напримѣръ:

Т. — 55.

А. + 109.

К. + 16.

Ф. — 33.

Н. — 37.

Инициалъ игрока, вынудшаго самую старшую карту пишется первымъ, остальные пишутся по старшинству картъ, такъ что игрокъ, вынудшій самую младшую карту, занимаетъ въ записи самое послѣднее мѣсто. По окончаніи каждаго робера, запись эта по вычетѣ или сложеніи, стирается и на ея мѣстѣ появляется новая.

Можно играть в пятеромъ такъ же и по слѣдующей таблицѣ, въ которой 0 означаетъ выходящаго.

	112	17	38	78	92
Т.	0	—	+	—	—
А.	—	0	—	—	+
К.	—	+	0	+	—
Ф.	+	+	+	0	+
Н.	+	—	—	+	0

Въ самыхъ верхнихъ клѣткахъ пишется результатъ каждаго робера, въ остальныхъ плюсы и минусы игроковъ.

БЪ ШЕСТЕРОМЪ.

При игрѣ въ шестеромъ выходятъ по двое изъ участвующихъ. Играютъ по такой таблицѣ:

Чтобы каждый игрокъ сыгралъ со всѣми, нужно сыграть восемь роберовъ, причемъ, въ послѣднемъ, восьмомъ роберѣ, для того, чтобы 5 и 6 игроки могли другъ съ другомъ сыграть, придется кому-нибудь изъ остальныхъ 4-хъ игроковъ, хотя бы по жребію, доиграть лишній роберъ.

	1-й	2-й	3-й	4-й	5-й	6-й	7-й	8-й роб.
	62	174	16	39	105	112	71	25
Б.	—	×	0	—	×	0	—	
Я.	—	—	0	×	—	0	×	
Н.	×	0	—	×	0	—	—	
К.	×	0	×	—	0	×	×	
.	0	×	—	0	—	×	0	×
Щ.	0	—	×	0	×	—	0	×

Прим.: 0 это выходящие; × играемъ съ ×, — съ —.

Различные виды винта.

СЪ ПРИКУПКОЙ.

Хотя этотъ родъ Винта и занимательный, но крайне неправильный и слишкомъ рискованный. Онъ очень похожъ на Преферансъ по своему основному условію, но лишенъ методичности, вѣрнаго разсчета и серьезности.

Карты сдаются по двѣнадцати на руки и четыре на середину стола. Это прикупка. Въ обыкновенномъ послѣдовательномъ порядкѣ начинается торговля.

Назначившій самую высшую игру беретъ прикупку, показываетъ ее всѣмъ игрокамъ и потомъ дѣлаетъ разность, который требуетъ осторожности и строгой обдуманности. Своему партнеру онъ старается передать старшую карту масти, которую партнеръ назначалъ. Такимъ образомъ, составляется у товарища коронка или, въ крайнемъ случаѣ образуется длинная масть; контръ-партнеромъ купившій даетъ негодныя для него карты, чѣмъ образуетъ у себя ренонсъ. Иногда даже своему партнеру дается какая-нибудь фоска ради этого же ренонса.

Послѣ прикупки дѣлать назначеніе можетъ только одинъ прикупившій и то одно назначеніе, послѣ чего слѣдуетъ выходъ, сидящаго за нимъ контръ-

партнера. Впрочемъ, это зависитъ отъ предварительнаго условія. Играютъ и такъ, что послѣ разности дѣлаются назначенія и той и другой стороною. Но эта игра уже больше.

Контръ-партнеры послѣ покупки противной стороною, никакія назначенія дѣлать не имѣютъ права. За позднее такое объявленіе играющіе могутъ записать за ними штрафъ въ размѣрѣ игры.

Такъ какъ Винтъ съ прикупкой игра большая, то запись леве увеличивается на 100. Подъ чертой для окончанія партіи или робера требуется цифра 600. Остальныя записи ведутся въ обыкновенномъ порядкѣ.

Игра эта прежде всего неправильна, потому что игроки, перебивая другъ-друга дѣлаютъ невѣрные назначенія съ умысломъ, чѣмъ вводятъ въ заблужденіе своихъ партнеровъ. Эти „залѣзанья“ приносятъ иногда гибельныя послѣдствія. Почти всегда игры назначаются на двѣ-три взятки больше, чѣмъ есть на рукахъ. Надѣются обыкновенно на удачную прикупку и выгодный разность, но эти надежды, однако, не всегда оправдываются, хотя, впрочемъ въ этой игрѣ комбинированіе разности приноситъ пользу большую и такъ туманитъ контръ-партнеровъ, что тѣ дѣлаютъ такія невольныя ошибки, что самыя сомнительныя игры берутся блестяще. Во всякомъ случаѣ этотъ Винтъ очень азартный и портитъ хорошихъ винтеровъ.

СЪ АУКЦИОНОМЪ.

Этотъ Винтъ ничѣмъ не разнится отъ объясненнаго нами Винта для троихъ игроковъ.

Сдатчикъ открываетъ свои карты, а остальные трое игроковъ покупаютъ его карты и кто изъ нихъ объявитъ наибольшее число леве въ высшей, разумѣется, масти тотъ играетъ съ открытыми картами но не пересаживаясь.

Сдатчикъ въ этой игрѣ принимаетъ пассивное участіе, но однако записью пользуется, а также получаетъ и штрафы.

Всѣ четыре игрока ведутъ записи отдѣльныя: роберъ также состоитъ изъ двухъ партій, причемъ нужно замѣтить, что роберъ можетъ быть очень длиненъ, если всѣ четыре партнера возьмутъ по партіи.

Впятеромъ и шестеромъ въ этотъ винтъ играть нельзя. Четыре партнера самое законное число.

Этотъ Винтъ одинъ изъ наиболѣе интересныхъ и у серьезныхъ игроковъ онъ въ предпочтеніи.

СЪ МУСОРОМЪ.

Это самый веселый и вмѣстѣ съ тѣмъ самый замысловатый родъ Винта.

Играется онъ такъ:

Сдатчикъ раздаетъ троимъ партнерамъ по семнадцати картъ, а себѣ беретъ одну, но не первую и не послѣднюю, а какую-нибудь среднюю.

Каждый, получившій семнадцать картъ, до переговоровъ сноситъ по четыре сдатчику. Разумѣется, сдатчику идутъ самыя негодныя карты. Когда, такимъ образомъ, у всѣхъ игроковъ образуется, по тринадцати картъ, начинаются правильныя, послѣдовательныя назначенія. Первымъ говоритъ сдатчикъ.

Розыгрывается этотъ винтъ на общихъ основаніяхъ, записи и расчеты обыкновенныя.

Комбинаціи въ этомъ Винтѣ оригинальны и хитроумны, которыя при розыгрышѣ образуютъ совершенно новыя условія.

Во первыхъ всѣ дѣлаютъ себѣ ренонсы, которые трудно услѣдить, а во вторыхъ каждый игрокъ въ отдѣльности подбираетъ себѣ масть, на которой думаетъ играть. Часто бываетъ такъ, что правый игрокъ отъ сдатчика составляетъ себѣ игру въ пикахъ, а имѣющіеся у него бубновые фоски сноситъ сдатчику, образуетъ ренонсъ: его-же партнеръ, имѣя незначительныя пики, сноситъ ихъ и оставляетъ свою сильную масть именно бубны. Такимъ образомъ, они начинаютъ другъ друга поднимать, не желая оставить партнера на его масти, боясь ренонса. А у сдатчика между тѣмъ группируются хотя и мелкіе, но за то въ значительномъ количествѣ козыри и того и другого контръ-партнера, что разумѣется всегда имъ жестоко вредитъ.

Партнеръ сдатчика долженъ снести такіа четыре карты, хотя-бы даже и онерныя, на которыхъ по его расчету должна быть игра у противниковъ. Угадать масть противниковъ, разумѣется не трудно.

Расчетъ можетъ быть таковъ: у партнера сдатчика, наприимѣръ, игра на червахъ (они у него велики численностью), хорошіе бубны (штукъ 6 или 4) и плохіе трефы и пики. Изъ этого ясно, что у контръ-партнеровъ сильны эти двѣ послѣднія масти и даже бубны. Онъ сноситъ и пики и трефы, бубны же какъ длинную масть выгодно оставить у себя, если игра будетъ въ черныхъ мастяхъ, очень въ-
винтъ.

роятно, что у сдатчика окажется ихъ достаточно, а если бубну назначуть, то у него будутъ ренонсы въ пикахъ и трефахъ, а бубнами будетъ перекрываться. Но ему и самому въ червахъ выгодно будетъ играть, если только старшіе онеры у него на рукахъ—всѣ маленькіе черви контръ-партнерами снесутся сдатчику и, такимъ образомъ, у сдатчика окажется хорошая поддержка.

Относительно выходовъ должны замѣнить, что самый выгодный ходъ съ руки игрока, сидящаго налѣво отъ сдатчика. Ясно, что лучшая и онерная карта у партнера сдатчика. Какъ-бы Б. не ходилъ, А. можетъ свободно рѣзать и быть увѣреннымъ во взяткахъ,—у сдатчика порядочной карты быть не можетъ.

А. долженъ ходить всегда съ сильной масти партнера, которую тотъ объявлялъ неоднократно, а долженъ или козырять или ходить съ неговоренныхъ мастей, а лучше съ масти, назначенной партнеромъ сдатчика.

Ходить другъ другу въ ренонсы въ этотъ Винтъ очень важно.

Сдатчику свой партнеръ сдаетъ иногда нарочно хорошіе, удобные для „рѣзки“ карты, нарочно чтобы онъ бралъ на нихъ неразсчитанныя взятки. Такъ-же даетъ онъ сдатчику иногда даже туза съ фосками,—этимъ онъ приглашаетъ выходить въ эту масть, сначала разумѣется тузомъ, вторую онъ будетъ перекрывать козыремъ. Но на всякій случай, если ходъ будетъ съ его руки, партнеръ сдатчика оставляетъ себѣ одну карту для хода съ туза.

Если у сдатчика образуется много (пять или шесть) чужихъ козырей, его прямой расчетъ козырять, чтобы контръ-партнеры не срѣзывались козырями въ отдѣльности.

Эта игра сложная, но чрезвычайно занимательна. Главную роль играетъ умѣнье сносить.

СЪ ПЕРЕСАДКОЙ.

Вся игра заключается въ томъ, что назначеніе происходитъ сообща между четырьмя партнерами, изъ которыхъ каждый поддерживаетъ другъ друга, пока между двумя изъ нихъ не будетъ установлено высшее назначеніе игры.

Можно играть и съ прикупкой, но эта игра будетъ очень велика и представить изъ себя меньше интереса, нежели безъ прикупки.

Каждая игра составляетъ роберъ.

Къ объявившему игру первымъ пересаживается *vis-à-vis* тотъ изъ партнеровъ, который выше остальныхъ поднялъ игру, а по окончаніи розыгрыша отправляется опять на прежнее свое мѣсто.

СЪ ГАЙКОЙ.

Особенность этой крайне неправильной игры заключается въ томъ, что объявленное число взятокъ играющими должно быть взято точно, ни больше, ни меньше, въ противномъ случаѣ контръ-партнеры берутъ за каждую перебранную или недобранную взятку штрафъ по размѣру игры.

Эта игра—наука для особенно скромныхъ игроковъ, скрывающихъ вѣрныя взятки и играющихъ вмѣсто шлема, простую игру или много-много два.

Впрочемъ, этотъ Винтъ изобилуетъ существенными недостатками. Игра ведется крайне безсмысленно, вродѣ шашечной игры „въ поддавки“. Если вистующіе видятъ невозможность обремизить играющихъ правильно, т. е. недоборомъ взятокъ, начинаютъ ненормальную игру: намѣренно уступаютъ имъ свои вѣрныя взятки и принуждаютъ перебрать, что весьма не трудно устроить, если эта травля начнется въ началѣ розыгрыша. Въ свою очередь и играющіе будутъ поступать такъ же, возьмутъ установленное число взятокъ, а остальные будутъ складывать.

Эта игра не распространена, но для разнообразія она имѣетъ свою прелесть. Въ особенности она удобна для хорошихъ винтеровъ, знающихъ превосходно игру другъ друга.

СЪ ПРИКУПКОЙ, ПРИСЫПКОЙ И ГВОЗДЕМЪ.

Самый азартный родъ Винта. Весьма эффектный по комбинаціямъ, но окончательно лишенный методичности.

Карты сдаются по двѣнадцати на руки и четыре на середину стола.

Въ обыкновенномъ послѣдовательномъ порядкѣ начинается торговля.

Назначившій самую высшую игру беретъ прикупку, показываетъ ее всѣмъ игрокамъ и затѣмъ смѣшиваетъ ее со своими картами.

Потомъ выбираютъ четыре-же карты изъ всѣхъ своихъ и передаютъ ихъ своему партнеру.

Это называется присыпкой.

Партнеръ, получившій присыпку дѣлаетъ раз-

ность, т. е. всѣмъ играющимъ даетъ по одной картѣ, конечно, ему бесполезной.

Такимъ образомъ составляются большія игры, потому что обыкновенно покупаетъ *поддерживающій*, передающій своему партнеру, назначавшему или заявившему масть, лучшія свои карты: козырей, а за малочисленностью ихъ—тузовъ и королей. Въ силу этого всегда слѣдуетъ покупать не тому, кто назначаетъ, а поддерживающему.

Впрочемъ, иногда вовсе не обязательно передавать партнеру козырей и лучшія карты, если поддерживающій имѣетъ и у себя хорошую игру, а тѣмъ болѣе если онъ можетъ передачей четырехъ картъ партнеру образовать себѣ ренонсъ.

Конечно, все это зависитъ отъ расположенія картъ, сейчасъ-же замѣтнаго опытному игроку.

Благодаря присыпкѣ составляются огромныя коронки и двойные ренонсы.

Существуетъ обыкновеніе передавать партнеру тѣ масти, которыя онъ назначалъ, но когда игра образуется на ренонсахъ или когда купившій не имѣетъ названной партнеромъ масти и передаетъ какія-нибудь карты на удачу, то обязанъ положить наверхъ передаваемыхъ тѣ, которыхъ у него болѣе на рукахъ не остается. Это извѣстный сигналъ, съ которымъ играющій долженъ считаться.

Въ эту игру назначаются племя большіе и малые сплошь и рядомъ. Однако, выигрываются они довольно рѣдко, благодаря существованію „гвоздя“, который парализируетъ большія рискованныя игры.

Гвоздемъ называется обмѣнъ одной картой, кото-

рый производится играющими противъ назначившихъ игру.

Когда переговоры, послѣ покупки и раздачи картъ, окончатся и установится игра, контръ-партнеры передаютъ другъ другу по картѣ. Передача происходитъ одновременно, крапомъ вверхъ, дабы передаваемые карты не были замѣтны ни для кого.

Впрочемъ, „гвоздь“ можетъ быть и „злымъ“. Это зависитъ отъ предварительнаго условія.

„Злымъ гвоздемъ“ называется передача картъ въ „свѣтлую“, т. е. игроки мѣняются картами поочередно. Сперва пересылаетъ партнеру карту тотъ, который сидитъ слѣва отъ назначившаго наивысшую игру. Партнеръ посмотрѣвъ ее, тотчасъ-же пересылаетъ на обмѣнъ какуюнибудь другую.

Изъ-за этого гвоздя очень часто проигрываются самыя вѣрныя игры. Иногда образуются въ рукахъ противниковъ неожиданные ренонсы или сосредоточиваются всѣ козыри.

Назначенія могутъ быть дѣлаемы обоими игроками и послѣ покупки, но, конечно, по раздачѣ картъ.

Контръ-партнеры послѣ покупки противной стороны, никакія назначенія дѣлать не имѣютъ права. За позднее такое назначеніе играющіе могутъ записать за ними штрафъ въ размѣрѣ игры.

СЪ ДВОЙНОЙ ПРИКУПКОЙ, ПРИСЫПКОЙ И ГВОЗДЕМЪ.

Это уже самый азартный Винтъ.

Карты сдаются по одиннадцати на руки и восемь на средину стола.

Назначенія и торговля въ обычномъ послѣдовательномъ порядкѣ.

Беретъ прикупку, конечно, назначившій наивысшую игру. По обыкновенію, прикупка открывается, для общаго обозрѣнія.

Затѣмъ, прикупившій передаетъ („присыпаетъ“) восемь картъ своему партнеру, который ненужные ему разноситъ играющимъ, по двѣ карты каждому.

Въ этотъ Винтъ на ренонсахъ почти никогда не играютъ, потому что всегда имѣется возможность сдѣлать хорошую игру и составить превосходныя коронки.

Тутъ уже сплошь игра шлемовая и даже по условію, меньше маленькаго шлема играть не полагается, а назначенія начинаются съ трехъ пикъ, т. е. „простыя“ игры или игру въ два не назначаютъ. Это до нѣкоторой степени стѣсняетъ подробныя объясненія картъ, что весьма важно для контръ-партнеровъ.

„Гвоздь“ открытый, т. е. получившій первымъ сперва смотритъ переданныя ему *два* карты и уже потомъ передаетъ свои *два* карты партнеру.

Въ этой игрѣ ренонсы неизбѣжны и козыри играющаго всегда сосредоточиваются въ одной рукѣ.

Предпочтительнѣе въ этотъ Винтъ—игра безкозырная, если только представляется возможность сдѣлать ее. Она гарантируетъ отъ ренонсовъ.

СЪ ДВОЙНОЙ ЗАПИСЬЮ И ВИНТЯЩИМИСЯ КОРОНКАМИ.

Двойная запись можетъ быть введена во всѣхъ родахъ Винта, но наиболѣе уместна она въ играхъ

съ прикупками, гдѣ составляются часто коронки.

Вдвойнѣ пишутся штрафы: вмѣсто тысячи—двѣ, вмѣсто двухъ—четыре, трехъ—шесть и т. д. За шлемъ удваивается размѣръ игры, а назначеніе остается ординарнымъ. Такъ: на маленькомъ шлемѣ безъ одной—вмѣсто обычныхъ 11 тысячъ—записывается 17. По размѣру игры шесть тысячъ вдвойнѣ—12, да плюсъ назначенія—5, всего 17. Безъ двухъ—29 т., безъ трехъ—41 т., и т. д., На большомъ шлемѣ безъ одной— $7 \times 2: 14 + 10 = 24$ безъ двухъ— $14 \times 2: 28 + 10 = 38$, безъ трехъ— $21 \times 2: 42 \times 10 + 24 = 52$, и т. д.

Запись же игры не удваиваются: расчетъ леве, онеровъ, окончаніе партій и робберовъ, производится въ обычномъ порядкѣ и только въ эту игру коронки имѣютъ громадное значеніе.

Онѣ „винтятся“ по игрѣ.

И Г Р Ы:

			простыхъ	два	три	четыре	пять	м. шлемъ	б. шлемъ	
Коронка	до									
»	дамы		1	2	3	4	5	6	7	г.
»	валета.		2	4	6	8	10	12	14	
»	десятки		3	6	9	12	15	18	21	ч
»	девятки		4	8	12	16	20	24	28	
»	восьмерки		5	10	15	20	25	30	35	я
»	семерки		6	12	18	24	30	36	42	
»	шестерки		7	14	21	28	35	42	49	с
»	пятерки		8	16	24	32	40	48	56	
»	четверки		9	18	27	36	45	54	63	ы
»	тройки		10	20	30	40	50	60	70	
»	двойки		11	22	33	44	55	66	77	т

Коронки простые (не козырные) и коронки въ тузахъ (при игрѣ козырной) рассчитываются по этой же таблицѣ, но въ половинномъ размѣрѣ, т. е.

коронка до дамы или три туза—при пустой игрѣ 500, при игрѣ два—1000, три—1.500 и т. д.

При безкозырной игрѣ, само собой, разумѣется, и тузовая коронка имѣетъ счетъ козырной.

„Винтятъ“ коронку тогда только, когда назначенная игра выигрывается. Въ противномъ случаѣ—коронки имѣютъ свой обычный счетъ.

Коронки же, имѣющіяся на рукахъ вистующихъ, всегда записываются „винтящимися“, не имѣя отношенія къ тому выиграна ли игра назначавшими или нѣтъ.

ВИНТЪ-ВИТАЛИНЪ.

Онъ появился во времена изобрѣтенія г. Гачковскимъ новаго лѣчебнаго свойства „Виталинъ“, которое въ 1892 году было продолжительною злобою дня. Это пресловутое слово вошло тогда въ моду и карточные игроки не преминули охарактеризовать имъ одну изъ многочисленныхъ вариаций Винта.

Этотъ Винтъ заключается въ слѣдующей немногосложной передѣлкѣ.

Послѣ сдачи картъ, каждый изъ играющихъ сбрасываетъ по двѣ ненужныхъ ему карты, черезъ что получается ренонсъ.

Изъ сброшенныхъ восьми картъ дѣлается двѣ взятки, которыя по окончаніи переговоровъ, ведущихся въ обыкновенномъ порядкѣ, поступаютъ въ собственность назначившихъ наивысшую игру.

Затѣмъ слѣдуетъ розыгрышъ, который благодаря темнотѣ, т. е. по незнанію игроками сброшенныхъ картъ, имѣетъ массу замысловатыхъ комбинацій и qui pro quo.

Въ общемъ эта варіація Винта даетъ слишкомъ много матеріала для разговоровъ и даже для ссоры. Кромѣ того, въ виду ея подчиненія разнообразнымъ случайностямъ, которыя въ ней ведутъ къ большимъ и печальнымъ недоразумѣніямъ, она можетъ считаться одною изъ самыхъ развратительныхъ и даже азартныхъ.



БЕЗИКЪ.

Игра эта очень недавно завладѣла симпатіями русскаго общества. Она перешла къ намъ прямо изъ Парижа, гдѣ пользуется репутаціею лучшей и интереснѣйшей игры. На родинѣ для Безика открыты радушно двери, какъ въ богатыхъ, такъ и въ бѣдныхъ домахъ, какъ въ шикарныхъ аристократическихъ салонахъ, такъ и въ вульгарныхъ кофейнахъ. Въ Россіи же онъ только начинаетъ входить въ моду и дальше клубныхъ кабинетовъ пока не идетъ. Но слѣдуетъ ожидать въ недалекомъ будущемъ широкаго его развитія и такой же популярности, какою пользуется въ настоящее время Винтъ.

Безикъ чрезвычайно простъ, и вмѣстѣ съ тѣмъ интересенъ и увлекателенъ. Въ немъ всегда такая масса разнообразія удивительныхъ случайностей, любопытныхъ комбинацій, что вниманіе любителя карточныхъ игръ должно быть на него обращено особенное.

Въ настоящее время безиковая игра стала еще интереснѣе, но, къ сожалѣнію, нѣсколько утомительнѣе прежней: Играютъ нынче уже съ двумя, тремя и съ 8-ю и 10 колодами картъ и двумя инфузорками безъ семерокъ и восьмерокъ, оставляя 12 девятокъ т. е. по три изъ каждой масти для подмѣны открытаго на столъ козыря.

ПРАВИЛА И УСЛОВІЯ

Въ Безикъ можно играть вдвоемъ, втроемъ и четверомъ.

Для игры употребляется восемь или десять колодъ картъ, смѣшанныхъ между собою.

Каждая колода имѣетъ по двадцати картъ, идущихъ по порядку: тузъ, король, дама, валетъ и десятка.

Сверхъ того имѣется двѣнадцать девятокъ, какъ сказано выше.

Сдача производится по очереди.

Колода снимается партнеромъ сидящимъ съ лѣва.

Сдатчикъ сдаетъ по 18 картъ каждому игроку открывая 37-го (если играютъ втроемъ 55-го козыремъ, которая подмѣняется девяткой той-же самой масти, но только послѣ перекрытія схоженной партнеромъ карты).

Карты сдаются только на троихъ.

При игрѣ въ четверомъ одинъ изъ играющихъ, а именно сдатчикъ, не принимаетъ участія въ розыгрышѣ.

37-я или 55-я открытая карта считается козыремъ кладется на столъ. Около нея ложится остальная колода, крапомъ вверхъ.

Послѣ каждого выхода игроки берутъ изъ колоды карты для пополненія своихъ. У каждого игрока должно быть постоянно на рукахъ восемнадцать картъ.

Взятокъ въ эту игру не существуетъ. Всякая схоженная карта остается въ общей массѣ крапомъ внизъ.

Ходъ всегда принадлежитъ перекрывающему.

Изъ двухъ картъ одинаковой стоимости имѣетъ преимущество та, которой ходятъ.

До тѣхъ поръ, пока существуетъ колода, игроки, по своему усмотрѣнію, могутъ поддавать взятки партнеру, сбрасывая на выхоженную карту любую изъ своихъ, несмотря на то, что этой масти карты на рукахъ у него имѣются, а также могутъ перебывать ее козыремъ, если это имъ выгодно.

Стоимость картъ въ Безикѣ такова:

Четыре дамы разной масти на одной рукѣ цѣнятся въ шесть очковъ.

Четыре короля—8 очковъ.

Четыре туза—10 очковъ.

Козырнымъ дамамъ дана премія въ 170 очковъ, слѣдовательно четыре козырныхъ дамы на одной рукѣ имѣютъ стоимость: $170 + 6 = 176$.

Козырнымъ королямъ дана премія въ 80 очковъ, что въ общемъ записывается 88 (т. е. $80 + 8$).

Козырные тузы: 110 (т. е. $100 + 10$).

Козырные валеты: 44 (т. е. $40 + 4$).

За четырехъ безиковыхъ валетовъ 164 (т. е. $160 + 4$).

Игрокъ, открывающій пятую даму, къ имѣющимся у него четыремъ открытымъ, приписываетъ 100.

Шестая дама цѣнится въ 200.

Седьмая—въ 400.

Восьмая—въ 1152 (800 премія и 352 за второй комплектъ).

Такимъ же преимуществомъ пользуется игрокъ при показѣ безиковыхъ валетовъ.

Пятый козырный король цѣнится въ 50 очковъ.

Шестой—въ 100.

Седьмой—въ 200.

Восьмой—въ 576 (400 премія и 176 за второй комплектъ).

Также считаются козырные тузы и козырные валеты.

Четыре козырныхъ десятки на одной рукѣ цѣнятся въ 90 очковъ.

Пятая—въ 50.

Шестая—въ 100 и т. д.

Марьяжемъ называется король и дама одной масти.

Козырный марьяжъ цѣнится: 1-й—въ 4 очка.

Второй—въ 8.

Третій—въ 16.

Четвертый—въ 32.

Простые марьяжи въ счетъ не входятъ.

Двойная показка цѣнится вдвойнѣ, тройная втройнѣ и т. д.

Козырная дама и валетъ другой масти, одинаковаго однако цвѣта, называется Безикомъ. Напримѣръ: козырная дама пикъ и валетъ трефъ—безикъ, наоборотъ: козырная дама трефъ и валетъ пикъ—тоже безикъ; такъ же козырная дама бубенъ и валетъ червей—безикъ, и наоборотъ: козырная дама червей и валетъ бубенъ—тоже безикъ.

Первый безикъ цѣнится въ 25 очковъ.

Второй—въ 50.

Третій—въ 100.

Четвертый—въ 200 и т. д.

Козырная квинта, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка одной масти (или при безиковомъ валетѣ)—цѣнится первая въ 50, вторая въ 100, третья въ 200 и т. д.

Инфузорка—не имѣетъ масти и козыремъ поэтому открываться не можетъ.

Она сама по себѣ не имѣетъ никакого значенія, но за то можетъ быть примѣнима ко всѣмъ фигурамъ и объявленіямъ, благодаря чему можетъ дать солидную запись.

Приложенная къ какой-либо показкѣ, т. е. къ какимъ либо показаннымъ картамъ, она отвѣчаетъ за какую угодно масть и фигуру.

Напримѣръ, если приложить ее къ четыремъ дамамъ—она будетъ пятая, къ пяти—шестая и т. д. Точно такъ же къ королямъ, тузамъ, валетамъ, марьяжамъ и квинтамъ. Въ марьяжѣ она можетъ замѣнить любую изъ картъ, т. е. короля или даму, въ квинтѣ тоже замѣняетъ любую изъ пяти. Такъ же пригодна и для составленія безика.

Ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права объявить марьяжа, квинты, безика, дамъ и пр., не перекрывъ выхоженную карту, т. е. не заручившись ходомъ.

Объявленія дѣйствительны только тогда, когда у игрока на рукахъ семнадцать картъ. Послѣ объявленія онъ беретъ изъ колоды восемнадцатую.

Подъ рядъ два объявленія не дѣлаются. Каждое должно быть отдѣльно.

Во время розыгрыша не дозволяется пересматривать выхоженные карты.



ПРЕФЕРАНСЪ.

До Винта Преферансъ былъ излюбленною игрою всѣхъ серьезныхъ игроковъ. Въ свое время онъ пользовался популярностью и репутацію солидной игры сохранилъ до сихъ поръ. Какъ Винтъ отодвинулъ его на второй планъ, такъ и онъ, когда-то давно, замѣнилъ собою старинныя Вистъ и Бостонъ. При возрожденіи своемъ онъ такъ-же быстро вошелъ въ моду и такъ-же много приобрѣлъ приверженцевъ, какъ и нынѣшній Винтъ.

Преферансъ безспорно игра умная и завлекательная, интересная по разнообразію приемовъ и не слишкомъ утомительная для соображенія. Памяти для изученія ея требуется менѣе, нежели для Винта. Но все-таки, чтобы умѣть хорошо играть въ Преферансъ, нуженъ навыкъ и большая опытность.

Преферансъ самъ по себѣ былъ-бы не многосложенъ и законы его легко-бы помѣщались на одной страницѣ, если-бы не разныя нововведенія, примѣненія и измѣненія, сдѣлавшія его игрою замысловатой на столько, что недурной игрокъ въ карты вообще, заурядъ бываетъ плохимъ преферансистомъ.

Въ Преферансъ играть можно: вдвоемъ, втроемъ, вчетверомъ и впятеромъ. Изъ нихъ самая лучшая

и самая вѣрная игра—это вчетверомъ. Въ этой игрѣ шансы для всѣхъ игроковъ равны и самый слабый игрокъ рискуетъ очень немногимъ.

Преферансъ вдвоемъ. Онъ скученъ и незанимателенъ, однообразіе въ немъ утомительное. Играть приходится при открытыхъ картахъ l'homme de dois (*болвана*). Каждая игра въ такого рода Преферансъ разыгрывается навѣрняка, потому что каждый разъ всѣ карты раскрываются и сразу дѣлаются извѣстными всѣ взятки партнера. Карты сдаются на троихъ: игрокамъ и *болвану*. Въ то время, когда игроки торгуются на прикупъ, карты болвана лежатъ закрытыми; смотрѣть ихъ ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права. Взявшій прикупъ назначаетъ игру; его партнеръ можетъ пасовать или вистовать одинъ, или, наконецъ, пригласить болвана, т. е. раскрыть его карты. Для взятковъ существуютъ обыкновенныя правила: при простой игрѣ назначавшій долженъ взять шесть взятковъ, а вистующій двѣ, если идетъ одинъ, и четыре, если пригласить болвана и т. д.

Преферансъ втроемъ. Игра достаточно правильная. Она никогда такъ сильно не затягивается, какъ вдвоемъ или вчетверомъ; не рискующіе игроки сдвигаютъ пульку очень скоро. Играть втроемъ слѣдуетъ весьма осмотрительно, потому что въ такой партіи слишкомъ мало шансовъ на отыгрышъ. Вистовать съ невѣрными взятками совершенно нельзя. Игра виста должна быть съ приглашеніями.

Преферансъ вчетверомъ. Это самая вѣрная и самая лучшая игра: занимательная, не утомительная и всегда веселая. Вчетверомъ шансы всѣхъ игроковъ равны и недобросовѣстные игроки не могутъ играть

за одно, какъ часто случается при игрѣ втроемъ, когда двое хорошихъ игроковъ посягаютъ на карманъ третьяго, игрока слабаго или какъ говорятъ, *горячаго*.—Въ Преферансѣ вчетверомъ сдающій не участвуетъ въ игрѣ, онъ раздаетъ карты троемъ партнерамъ, а на своей сторонѣ кладетъ прикупъ, который и продаетъ кому-либо изъ играющихъ, или при распасовкѣ дѣлаетъ первые два выхода. Сдающій получаетъ консоляціи съ игроковъ, т. е. записываетъ за проданныхъ тузовъ, записываетъ на обременившихся, разумѣется, по ранѣе установленной таксѣ. Въ общихъ правилахъ мы будемъ объ этомъ говорить подробнѣе, придерживаясь болѣе принятыхъ опытными игроками цифръ и условій.

Преферансъ зпаетеромъ. Этотъ родъ Преферанса игроковъ совершенно не въ чести. Въ него играютъ только въ чрезвычайной крайности, такъ какъ онъ монотоненъ и скученъ. Въ этой игрѣ приходится каждому игроку по два раза въ турѣ не принимать участія: одинъ сдаетъ, другой на очереди. Играется и разыгрывается этотъ Преферансъ совершенно также, какъ и предъидущія, съ тою только разницею, что тѣ оканчиваются въ три раза быстрѣе этого. Ремизовъ въ этомъ Преферансѣ всегда безчисленное множество что и служить главною причиною его безконечности.

Существуетъ много родовъ Преферанса: простой, съ десятичнымъ счетомъ, съ курочкой, съ котломъ, съ мизерами, съ увертами и др. Самый общепринятый въ настоящее время Преферансъ—это съ десятичнымъ счетомъ, съ курочкой и мизерами вмѣ-

стѣ. Въ правилахъ и объясненіяхъ своихъ мы будемъ придерживаться этого рода игры, какъ наиболѣе распространенной.

Игра простая: Ремизъ не ставится надъ записью и имъ не пользуются партнеры, а обременившійся списываетъ *смигранной* записи своей ту цифру, которую онъ приписалъ бы къ этой записи при благоприятныхъ обстоятельствахъ. Само собою разумѣется, что это говорится объ одной недобранной взяткѣ, если таковыхъ игрокъ не досчитаетъ двѣ—то списываетъ вдвойнѣ, если три—то втройнѣ и т. д. Напримѣръ: игрокъ назначилъ трефы и остался безъ одной. Вмѣсто того, чтобы къ записи своей прибавить 6, будучи, при своихъ, онъ запись свою уменьшаетъ на 6, но если онъ остался безъ двухъ, то уменьшаетъ ее уже на 12, безъ трехъ—на 18 и т. д. Еще примѣръ: игрокъ назначилъ семь бубенъ, но взялъ только шесть взятокъ. Вмѣсто того, чтобы приписать 16, онъ списываетъ эту же цифру; но если возьмемъ только пять, то за двѣ недобранныя списываетъ 32 и т. д. Эта игра скучная и заброшена игроками, пульки въ ней безъ конца, потому что не идутъ въ послѣдовательномъ порядкѣ, а нѣсколько сотъ разъ переписываются, убавляются и прибавляются...

Игра съ десятичнымъ счетомъ. Хотя записи и не справедливы, но благодаря своимъ легкимъ расчетамъ, у игроковъ онѣ въ предпочтеніи. Партіи съ расчетами по этому способу подолгу не задерживаются и разыгрываются вдвое скорѣе нежели по простому счету.

Игра съ курочкой. Курочкой называются выставки

и ремизы, которыми пользуются все играющие. Ремизъ и выставка пишутся надъ записью, въ особенномъ мѣстѣ. Каждый сыгравшій игру, снимаетъ съ своей курочки то число, какое онъ списываетъ съ игры. Напримѣръ, если ему приходится списать съ записи игры 10, то и съ курочки онъ снимаетъ 10, если съ записи 40, то и съ курочки 40.—Каждый игрокъ обыкновенно снимаетъ свою курочку, но если у него ее нѣтъ, то беретъ съ того игрока, у котораго ее меньше. Въ вистовой записи за игрокомъ снявшій записываетъ въ десять разъ больше, такъ: за снятыхъ 10 point—записываетъ 100, за 30—300 и т. п. Такая система списыванія курочки называется *неограниченною*, потому что всякій снимаетъ столько, сколько ему пришлось списать съ записи. *Ограниченною* курочкой называется та, которая для всехъ игръ безразлично имѣетъ одну цѣну. Такъ, если по предварительному условію согласятся списывать двадцать, то каждое сыгранное назначеніе, будь это простые пики или десять червей, снимаетъ установленную цифру, т. е. двадцать. Курочку ограничиваютъ 10, 20 и 30-ю point.

Игра съ котломъ. Въ этомъ Преферансѣ ремизы не ставятся ни въ игру, ни въ курочку, а складываются вмѣстѣ въ особую кассу, называемую котломъ. Котелъ изображаетъ самая середина стола, куда всякій обремизившійся приписываетъ свою ставку. Разумѣется, счетъ каждаго игрока ведется въ отдѣльности.—Эти ремизы во время игры не разыгрываются, а приберегаются къ окончанію ея. Когда игровая записъ у всехъ будетъ списана,

игроки условливаются на сколько частей раздѣлить всю курочку, т. е. все ремизы, находящіяся въ котлѣ. Дѣлятъ на двѣ, на три, на четыре и болѣе частей. Напримѣръ, курочки накопились 600 point.: если ее дѣлятъ на двѣ части, то придется каждая по 300, на три—по 200 и т. д. Послѣ этого ее разыгрываютъ, какъ обыкновенныя игры. Известная часть выигрывается при любомъ назначеніи игры. Такъ, простые пики приносятъ барышъ одинаковый съ десятью червями: назначить-ли игрокъ простые пики или десять червей, онъ получаетъ не больше условленной части. Обремизившійся въ какой бы то ни было масти ставить столько же, сколько онъ могъ бы взять, т. е. если часть состояла изъ 180 point, то и обремизившійся ставить столько же за каждую недобранную взятку. Новый ремизъ записывается въ новый котелъ, который разыгрывается вслѣдъ за этимъ и можетъ быть тоже раздѣленъ на части.

Игра съ мизерами. Мизеръ—это значитъ игра безъ взятки. Существуетъ большой Мизеръ и малый. Подобная игра перебиваетъ каждую простую игру. Сыгравшій большой Мизеръ, т. е. не взявшій ни одной взятки, списываетъ съ записи 10, но за то проигравъ его, ставить ремизу такъ же за каждую сдѣланную взятку по 10. Между большимъ и малымъ Мизерами разница такова: большой перебиваетъ игры неприкупочныя, т. е. если назначающій изъявляетъ желаніе играть безъ прикупки простую игру, но и самъ не имѣетъ права пользоваться прикупкой; малый перебиваетъ только прикупочныя и самъ имѣетъ права на покупку, но

всякая прямая игра партнеров его уничтожаетъ. Выигрывающій малый Мизеръ списываетъ 5, но проигравъ его ставитъ за каждую взятую имъ взятку по 5 ремиза. Переговоры ведутся такъ: первый говоритъ *пики* (т. е. покупаю къ пикамъ), второй говоритъ *трефы*, третій говоритъ *покупаю къ Мизеру*. Если игроки не желаютъ уступить игру Мизеру, переговариваются еще разъ по старшинству мастей и объявляютъ прямую игру, которую перебить можетъ большой Мизеръ (т. е. безъ прикупки). Если и такому Мизеру кто либо изъ игроковъ находитъ игру отдать невыгоднымъ, онъ назначаетъ игру *семь*, которую Мизеръ перебить уже не можетъ.

Уверты. Увертъ—это значитъ играть съ открытыми картами. Такъ же какъ и Мизеръ, существуетъ Увертъ большой и малый. Большой Увертъ перебиваетъ игру семь въ любой масти и разыгрывается безъ покупки. Его можно перебить только игрою *восемь*. Малый Увертъ играется съ покупкой и перебиваетъ простую игру. При назначеніи большого Уверта карты противниками и самимъ назначавшимъ открываются и сейчасъ же разыгрываются. При назначеніи малаго Уверта, карты всѣхъ играющихъ тоже открываются, но только послѣ покупки и сноса игрока. Къ Уверту покупать надо осторожно и особенно осторожно должно дѣлать сносъ. За сыгранный большой Увертъ списывается 20 point, и при неудачѣ, за каждую взятку по 20 ремиза; за сыгранный малый Увертъ—15, и за каждую взятку тоже по 15.

Пригласительный вистъ. Употребляется онъ по предварительному соглашенію игроковъ. Возможенъ онъ

только въ тѣхъ случаяхъ, когда одинъ изъ игроковъ пасуетъ, послѣ назначенія игры партнеромъ Пасующаго *приглашаетъ* идти вмѣстѣ съ собой другой вистующій. По желанію вистующаго приглашенный или открываетъ свои карты, или идетъ въ *темную*, т. е. играетъ какъ бы самостоятельно. Приглашенный не пользуется никакими записями; ни консоляціями, ни за взятки, но за то и не отвѣчаетъ, если пригласившій его обремизится. Приглашать пасующаго почти всегда слѣдуетъ, и самое лучшее съ открытыми картами. При такихъ условіяхъ очень часто случается, что играющій, надѣявшійся на сомнительныя взятки, ставитъ крупный ремизъ. Преферансъ много приобретаетъ прелести съ пригласительнымъ вистомъ.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА ПРЕФЕРАНСА.

1) Для Преферанса употребляется колода въ 32 карты, такая же, какъ и въ Пикетъ. Порядокъ картъ слѣдующій:

Тузъ.
Король.
Дама.
Валетъ.
Десятка.
Девятка.
Восьмерка и
Семерка.

2) Порядокъ мастей таковъ: пики, трефы, бубны и черви.

3) Вся колода сдается на троихъ, причемъ четвертая пара картъ откладывается для покупки.

4) Сдавать слѣдуетъ обязательно по двѣ карты.

5) Сдача производится въ обычномъ порядкѣ, по очереди. Мѣста выбираются по картамъ.

6) Козырей на вскрышкѣ не полагается, каждый играетъ въ той масти, которая по его соображенію выгодна и возможна для правильного розыгрыванія.

7) По сдачѣ картъ, первый объявляетъ игру сидящій слѣва отъ сдатчика, говоря *ники*, второй можетъ прикупать къ *трефамъ*, третій къ *бубнамъ*, или, если у него масть именно трефовая, на которой онъ предполагалъ играть, можетъ сказать *держу*, (т. е. *и я прикупаю къ трефамъ*). Послѣ него очередь говорить подходитъ къ первому игроку, который говоритъ *бубны*, если третій *держалъ трефы*, или говоритъ *держу бубны*, если третій сказалъ *бубны*. Слѣдующій за нимъ говоритъ *червы*, за нимъ опять слово за третьимъ. Если у послѣдняго нѣтъ игры выше червей, т. е. безкозырной или на семь, то онъ говоритъ *пасъ*, въ противномъ же случаѣ поднимаетъ выше, т. е. говоритъ *безъ козырей*. За нимъ говоритъ первый игрокъ *семь никъ* и игра поднимается въ томъ же порядкѣ до тѣхъ поръ, пока два игрока не спасуютъ и не отдадутъ прикупку третьему. Торговля можетъ идти до 10 безъ козырей, при чемъ возвышать игру слѣдуетъ въ строгомъ порядкѣ мастей.

8) Разъ *спасовавшій* не имѣетъ болѣе права на торговлю прикупки въ эту игру.

9) Игрокъ, купившихъ на семь не имѣетъ права играть простыхъ, такъ же купивши на восемь,

нельзя играть семь. Вообще играть менѣе, нежели прикупилъ, не позволяется. Если игроку покупку уступили на семь бубенъ, то онъ не можетъ играть семи пикъ или трефъ, а долженъ въ этихъ мастяхъ играть уже восемь. Въ бубнахъ же, червахъ и безъ козыряхъ имѣетъ право играть семь. Такъ же поступаютъ при всѣхъ покупкахъ; старшинство мастей соблюдается строго.

10) Взявшій прикупъ, долженъ показать его играющимъ. Двѣ же карты, сбрасываемыя имъ вмѣсто покупки, онъ никому не показываетъ и смотрѣть ихъ никто не имѣетъ права.

11) На рукахъ каждого игрока должно быть по десяти картъ.

12) До окончанія сдачи ни одинъ игрокъ не долженъ трогать своихъ картъ, а тѣмъ болѣе смотрѣть ихъ, чтобы не было какихъ либо претензій игроковъ въ случаѣ засдачи.

13) Колоду снимаетъ сосѣдъ съ правой стороны. Первый выходъ всегда принадлежитъ тому, кто сидитъ на лѣво отъ сдатчика; послѣдующіе—кто возьметъ взятку.

14) Карты пересдаются: если во время сдачи какая нибудь карта нечаянно вскрыется; если у одного изъ играющихъ окажется на рукахъ картъ больше, а у другого меньше; если сдача произведена не въ очередь, и во время эта ошибка замѣчена, т. е. никто еще своихъ картъ не смотрѣлъ.

15) Въ игрѣ вчетверомъ сдатчикъ не долженъ смотрѣть прикупку, во избѣжаніе какихъ бы то ни было недоразумѣній, а равно не долженъ смотрѣть въ карты сосѣда, а тѣмъ болѣе ему совѣто-

вать, хотя бы по его же просьбѣ. Этого правила рѣдкіе придерживаются, потому что скучно просидѣть цѣлую игру въ бездѣйствіи, но за это нерѣдко заслуживаютъ исполнѣ основательныя нареканія.

16) Никто, ранѣе самого прикупившаго, не имѣетъ права смотрѣть прикупъ, въ противномъ случаѣ виновникъ ставитъ ремизъ въ объявленной прикупившимъ масти, и лишается права вистовать въ эту игру.

17) Въ переговорахъ очередь соблюдается строго, дабы никого не вводить въ обманъ и не запутывать игры, какъ своей, такъ равно и партнеровъ.

18) При переговорахъ каждый игрокъ обязанъ договаривать свои масти до конца, если ужъ онъ началъ торговаться, а не останавливаться на полдорогѣ, потому что такое неправильное объявленіе своей масти введетъ въ заблужденіе партнера, и, при случаѣ обоюднаго виста, онъ совершенно невольно можетъ такого робкаго игрока подвести подъ ремизъ.

19) Не имѣя вѣрныхъ взятокъ, а въ особенности не имѣя вѣрнаго выхода, не слѣдуетъ вистовать. Вѣрный выходъ для внимательнаго игрока, впрочемъ, суть не важная, такъ какъ онъ всегда знаетъ (если, разумѣется, переговоры ведутся правильно) какихъ мастей у назначившаго игру нѣтъ. Выходъ слѣдуетъ дѣлать съ масти, къ которой прикупалъ другой вистующій или съ своей собственной, но это своя собственная должна имѣть туза, короля, самъ третій или четвертъ, или же туза не менѣе какъ самъ пять. Ходъ долженъ быть въ первомъ

случаѣ туза-короля и маленькой, во второмъ съ туза и маленькой.

20) Вистующій ходитъ: подъ играющаго съ маленькой (т. е., когда играющій сидитъ въ срединѣ), а подъ вистующаго (т. е., когда играющій сидитъ послѣднимъ) съ самой большой карты.

21) Покупать должно къ пяти взяткамъ, имѣющимся уже на рукахъ, въ расчетъ на прикупную. При шести имѣющихся взяткахъ—покупать на семь, при семи—на восемь. При восьми имѣющихся на рукахъ покупать на девять не совѣтуемъ, потому что на прикупную взятку рассчитывать совершенно невозможно въ тѣхъ видахъ, что партнеръ такъ продолжительно торгующійся должно-быть имѣетъ сильныя карты. По теоріи вѣроятности—въ прикупѣ фоски чужой масти. Въ особенности же не слѣдуетъ закупаться тогда, когда на столѣ стоитъ полная курочка.

22) Когда объявится игра, играющіе могутъ вистовать или пасовать, смотря по своимъ картамъ. Желаящій вистовать говорить:

— Вистъ!

А не желающій:

— Пась!

Большіе переговоры допускаемы быть не должны. Сносить карты слѣдуетъ по очереди, а не забѣгать впередъ другого.

23) Карта снесенная уже, перемѣнена на другую быть не можетъ, не смотря даже на то, что взятка еще не закрыта.

24) Разговоры во время разыгрыванія касающіеся игры, допускаемы быть не должны. Вистующіе не

имѣютъ права подсказывать другъ другу о пропускѣ той или другой карты, или съ какой карты ходить, или что сбрасывать и что держать.

25) На каждую требуемую масть нужно давать такую же масть.

26) Если же требуемой масти нѣтъ—должно перекрывать ее козыремъ.

27) Сносить же по произволу другія масти и на требуемую можно только тогда, когда нѣтъ ни этой масти, ни козырей.

28) Если кто, не имѣя масти съ которой ходятъ и имѣя козырей, не побьетъ вышедшую карту козыремъ, или имѣя на рукахъ эту масть, сброситъ на нее другую какую-либо или побьетъ ее козыремъ, признается сдѣлавшимъ *ренонсъ*:

29) Если ренонсъ сдѣланъ играющимъ, то взятка эта переходитъ къ тому вистующему, чья карта въ требуемой масти старшая. Сдѣлавшій ренонсъ платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по расчету за сдѣланныя ими взятки, и если послѣдніе, вслѣдствіе этой ошибки, остались безъ одной или болѣе, то ремиза не ставятъ, а ставятъ весь ремизъ играющій.

30) Если же ренонсъ сдѣланъ вистующимъ, то играющій, хотя-бы онъ и не сдѣлалъ законное число взятокъ, списываетъ съ игры столько, сколько ему слѣдовало-бы записать при выигрышѣ и ремиза не ставятъ. Кромѣ этого, отъ сдѣлавшаго ренонсъ, отбираются безъ всякихъ разсужденій и провѣрокъ (разъ фактъ ренонса установленъ) взятки неправильно имъ взятыя и провинившійся ставитъ за недобранныя взятки и за каждый ренонсъ по одному ремизу по игрѣ.

31) Если-бы играющій узаконенное число взятокъ и не дѣлалъ и во всякомъ случаѣ долженъ былъ-бы остаться безъ одной или болѣе, а вистующій сдѣлалъ ренонсъ, то онъ не взирая ни на какіе доводы—ремиза не ставитъ и съ игры списываетъ ту цифру, какую онъ списалъ-бы при удачномъ розыгрышѣ. Въ игрѣ съ ренонсомъ никакія явные ремизы не признаются.

32) Когда-же играющій и вистующій сдѣлаютъ ренонсы въ одну и ту-же игру, то за все отвѣчаютъ они оба, а ренонсовыя взятки принадлежатъ тому, чьи старшія карты; играющій и вистующій ставятъ по одному ремизу за каждый сдѣланный имъ ренонсъ, и платятъ пополамъ по расчету—другому вистующему за сдѣланныя имъ взятки. Но если-бы этотъ другой вистующій былъ безъ взятокъ—онъ ремиза не ставитъ.

33) Игру всегда слѣдуетъ доигрывать до конца и остальные, недоигранные карты, открывать только тогда, когда взятки дѣйствительно неотъемлемы. Въ противномъ же случаѣ, т. е., если играющій открываетъ карты, вистующіе этими картами распоряжаются по своему усмотрѣнію. Игрокъ вскрывшій карты прежде времени не можетъ уже взять ихъ снова на руки и вистующіе имѣютъ право заставить его ходить съ той карты, съ которой они пожелаютъ. Послѣ этого, если играющій не сдѣлаетъ законное число взятокъ, то ставятъ ремизъ и платитъ за взятки по расчету.

34) Прикупившій и назначающій игру долженъ взять въ простыхъ не менѣе 6 взятокъ, а отдать вистующимъ не болѣе 4-хъ; въ семи—7 взятокъ, а

отдать не болѣе 2-хъ; въ восьми—8 взятокъ, а отдать тоже не болѣе 2-хъ; въ девяти—9, а отдать не болѣе 1-й; въ десяти—всѣ десять взятокъ и ни одной не отдать. На игру въ десять виста не существуетъ, но партнеры имѣютъ право провѣрять назначавшаго. Въ этомъ случаѣ всѣхъ игроковъ карты раскладываются на столѣ и, если вистующіе какимъ нибудь образомъ могутъ взять взятку, игрокъ ставитъ ремизъ, а они записываютъ за вистъ пополамъ.

35) Если игрокъ, назначавшій игру, возьметъ законное число взятокъ—то списываетъ изъ своей игровой записи слѣдующую за игру цифру и такую же беретъ съ курочки, если она имѣется, а если ея нѣтъ, то удовлетворяется одной записью. Таблицы стоимости игръ помѣщены ниже.

36) Вистующимъ партнерамъ, играющимъ платитъ за каждую взятку призы, соотвѣтственно игрѣ. Напримѣръ: если онъ игралъ простыя черви, за которыя списываетъ съ игры 10, то вистующимъ платитъ по десяти. Эти *вистовыя записи* помѣщаются отдѣльно отъ игровой и курочки. Записи обыкновенно ведутся такъ:

20		
60		
150	690	40

Въ самомъ верху помѣщается курочка, въ линейкахъ—игровая записъ, а въ нижнихъ отдѣле-

ніяхъ—вистовая. Записано, напримѣръ, за первымъ (сидящимъ на лѣво)—150, за вторымъ (сидящимъ vis-a-vis) 690, и за третьимъ—(сидящимъ на право)—40.

Еще примѣры записи: если игрокъ играя простыя черви, списываетъ свою или одного изъ партнеровъ курочку (при игрѣ съ неограниченной курочкой) въ томъ же размѣрѣ, т. е. 10, то вистующимъ платитъ уже не по 10 point за взятку, а по 20. Если онъ играетъ семь червей и курочки на столѣ не было, то съ игры списываетъ 20 и вистующимъ платитъ по 20 за взятку, но если была курочка, то по 40 за взятку и т. д. въ этомъ же родѣ.

37) Курочка, взятая игрокомъ отъ одного изъ партнеровъ, записывается первымъ въ вистовой записи на послѣдняго въ десять разъ больше, т. е., если игрокъ снялъ, напримѣръ, съ vis-a-vis за игру семь червей 20, то записываетъ на него во второй графѣ 200; если бы ему пришлось снять съ него 40, то записалъ бы 400 и т. п.

38) Игрокъ, назначавшій игру и не взявшій законное число взятокъ, ставитъ на верхъ ремизъ въ томъ же размѣрѣ, какой бы онъ списалъ при благопріятныхъ обстоятельствахъ, т. е.: при игрѣ простыя черви и если курочки не было ни у кого—10, но если была таковая—20; при игрѣ семь червей—20 безъ курочки и 40 съ курочкой. Это за каждую недобранную взятку. При курочкѣ всегда играющими ремизъ ставится вдвойнѣ.

39) Но если курочки на столѣ стояло только, напримѣръ, 10, то игрокъ обремизившійся въ семи

червахъ--ставить не по 40 за каждую недобранную взятку, а только по 30.

40) Вистующій, недобравшій взятку, ремизъ всегда ставитъ только по игрѣ. Такимъ образомъ, если онъ остался безъ взятки на простыхъ червахъ—ставить 10, хотя бы курочка на столѣ была полная; при семи червахъ—ставить 20 и т. д.

41) Когда при назначеніи игры однимъ изъ игроковъ, другіе оба пасуютъ, то назначавшій списываетъ съ игры безъ разыгрыванія.

42) Если одинъ за объявленную игру пасуетъ, а другой вистуетъ и идетъ безъ приглашенія, то число обязательныхъ взятковъ для виста измѣняется такъ: при простой игрѣ—онъ долженъ взять только двѣ, при игрѣ семь, восемь и девять—одну. Впрочемъ, на игру восемь и десять никогда одинъ безъ приглашенія никто не вистуетъ.

43) Пасующій имѣетъ право, если его вистующій не приглашаетъ, *самъ приласитъ* его. Тотъ обязанъ по желанію пригласившаго или открыть карты или идти въ темную.

44) Если одинъ изъ играющихъ спишетъ условленную игровую запись раньше другихъ, то за послѣдующія игры беретъ кромѣ курочки, съ записи одного изъ партнеровъ, записывая за нимъ въ вистовой графѣ взятую сумму. Такъ, на примѣръ: онъ, сыгравъ простые черви,—съ лѣваго своего сосѣда, беретъ 10 и записываетъ за нимъ 100, и еще беретъ 10 курочки. Лѣвый сосѣдъ, отдавая ему 10, списываетъ ихъ съ своей записи.

45) Назначить игру безъ козырей можно при своемъ первомъ ходѣ, съ такими картами: если есть

одной масти тузъ, король самъ шесть; или тузъ, король, дама самъ пять и еще какойнибудь тузъ, вообще шесть вѣрныхъ, неотъемлемыхъ взятковъ. Еще хороша комбинація картъ для безкозырной: король, дама, валетъ, десятка одной масти и три туза другихъ мастей при фоскахъ. Разумѣется, и эти карты для безкозырной годны только для того кто дѣлаетъ первый выходъ. При такихъ картахъ слѣдуетъ ходить съ короля, чтобы отнять отъ вистующихъ туза.

46) Чтобы играть безкозырную за рукою, нужно непременно имѣть всѣхъ четырехъ тузовъ, и при одномъ изъ нихъ короля, даму, или двухъ королевъ. Разумѣется, можно играть безкозырную за рукою, если будетъ только три туза съ двумя королями и король даже той масти, туза которой не имѣется.

47) Вистъ при безкозырной рискованъ. Если и вистуютъ на такую игру, то не иначе какъ съ приглашеніемъ въ открытую. Особенно опасенъ вистъ при условіи перваго выхода назначавшимъ.

48) Для безкозырнаго виста нужно имѣть по крайней мѣрѣ: двухъ тузовъ, или туза и короля или туза одной масти, а короля и даму другой.

49) *Консоляціей* называется та плата, которую получаетъ четвертый, сдающій игрокъ или вистующіе, когда они ремизятъ играющаго. Обыкновенно, за каждую недобранную взятку, на игравшаго записываютъ: сдающій по 20 point, а вистующіе по десяти каждый; но если вистовалъ только одинъ, то онъ записываетъ всѣ 20, даже и тогда, когда онъ приглашалъ партнера.

50) За обремизившимся вистующимъ, сдатчикъ не записываетъ ничего.

51) За проданнаго туза (т. е. если въ прикупкѣ таковой окажется) сдатчикъ записываетъ на купившаго 20 роонт, а за проданныхъ туза и короля одной масти—30, и за двухъ тузовъ—40.

52) Когда всѣ три игрока пасуютъ, то разыгрывается *распасовка*. Выходить съ первой попавшейся подъ руку карты сдающій—всѣ игроки стараются уступить ему эту взятку, но если она ужъ слишкомъ мала, напимѣръ, семерка или восьмерка, то взять ее приходится одному изъ нихъ. Потомъ сдающій выходитъ съ другой карты и опять игроки стараются уступить взятку другъ-другу. Послѣ того, какъ сдатчикъ отходитъ прикупъ, идетъ игрокъ сидящій отъ него слѣва. Вся игра продолжается въ *поддавки*.

53) Игрокъ, не взявшій при распасовкѣ ни одной взятки, списываетъ съ игры—10. Это относится и къ сдатчику. Списывающіе съ игровой записи за распасовку—до курочки не касаются.

54) За каждую взятку, взятую при распасовкѣ, ставится по 2 на верхъ, т. е. въ курочкѣ.

55) Въ распасовочной игрѣ козырей не существуетъ, но ренонсы дѣлать нельзя. На требуемую масть должно давать таковую же, если она имѣется, а не сбрасывать другую. Сдѣлавшій подобный ренонсъ ставитъ на верхъ по 10 за каждую ошибку.

56) Распасовка ничто иное, какъ провѣрка сдачи. Она не особенно нравится прижимистымъ игрокамъ и тѣмъ, которые не прочь иногда *подсидѣть*, т. е. имѣющаго хорошія карты и пасующаго только для того, чтобы навѣрное обремизить одного изъ партнеровъ, оплошавшаго рискованной покупкой.

57) Если при распасовкѣ не взять ни одной взятки тотъ, кого игровая записъ уже списана вся, онъ уже не пользуется выигрышемъ десяти, несмотря на то, что у партнеровъ еще не вся таковая записъ списана и есть откуда ее взять, какъ это дѣлается при сыгранной игрѣ.

58) При распасовкѣ сносить лучше всего на требуемую масть, которой на рукахъ не имѣется, старшую карту короткой масти, а длинныя масти съ большими фигурами и безъ того отыграются. Напимѣръ: на рукахъ тузъ-король и двѣ маленькихъ пики, король и двѣ маленькихъ бубны и дама и двѣ маленькихъ червей, а выходъ сдѣланъ съ трефы. На первый разъ лучше всего сбросить короля бубенъ, а на второй даму червей. Если послѣ этого придется дѣлать выходъ, то самый лучший—въ бубну или черву. При постороннемъ ходѣ въ пику давать маленькія этой масти и можно быть въ полной увѣренности, что не дадутъ ни одной взятки, развѣ только у одного изъ игроковъ окажется три пики, но и то наврядъ, чтобы онъ додержалъ ихъ до конца розыгрыша.

59) При игрѣ втроемъ, въ распасовку ходятъ не съ прикупки и вообще прикупку не трогаютъ. Первый выходъ дѣлаетъ игрокъ, сидящій слѣва отъ сдатчика.

60) Курочкой зовется ремизъ. Списывается онъ каждымъ играющимъ. Курочка бываетъ ограниченная и неограниченная.

61) Ограниченная эта та, которая берется не по игрѣ, а въ извѣстномъ количествѣ, заранѣе обусловленной игроками. Напимѣръ, игроки условились

списывать по 30 и всякій, сыгравшій даже простые пики и записывающій за это по маленькой табелькѣ 4, беретъ курицы 30. За то сыгравшій десять безкозырей и записывающій за это 60 тоже беретъ только 30. Подобная курочка нѣсколько несправедлива.

62) Неограниченная та, которая снимается по игрѣ, т. е., если сыграно 4 и съ курочки снимается 4, если сыграно 30 и съ курочки снимается 30, сыграно 60 и съ курочки снимается 60.

63) Когда игровыя записи у всѣхъ кончатся, а на столѣ останется одна курочка, то игра продолжается съ *ответственнымъ вистомъ*. Сыгравшій игру беретъ курочку вдвойнѣ, такъ за игру простые черви—не 10 какъ прежде, а 20, за семь червей не 20, а ужъ 40 и т. д. Вистующіе за взятки пишутъ такія-же цифры, т. е. за взятку въ простыхъ червахъ 20, въ игрѣ семь—40 и т. д. Обремизившійся игрокъ или вистующій, при такой игрѣ безразлично ставить за каждую недобранную взятку такую-же двойную цифру, т. е. за простые черви 20, за семь—40 и т. д. Поэтому вистовать подъ конецъ пульки нужно очень осторожно.

64) *Выставкою* въ Преферансѣ зовется то, когда каждый сдающій ставить на верхъ, т. е. въ курочку, условную цифру, напримѣръ 10. Это дѣлается для того чтобы со стола никогда не сходилъ ремизъ и каждый обремизившійся игрокъ платился вдвойнѣ. Съ выставкою игра дѣйствительно лучшая и вѣрная. При постоянной курочкѣ не всякій будетъ рисковать на сомнительныхъ картахъ, въ расчетѣ поплатиться немногимъ, въ случаѣ столъ

чистъ отъ ремизовъ, такъ какъ курочку ставить придется ординарную.

65) Къ Мизерамъ покупать можно, когда на рукахъ нѣтъ ни одной взятки и карты приблизительно такія: тузъ самъ пять безъ фигуръ и всѣ другія маленькія; если при всѣхъ фоскахъ имѣется валетъ съ семеркой или восьмеркой, или дама съ одной изъ такихъ же картъ, то это уже нѣсколько рискованный Мизеръ и возможенъ при условіи ренонса въ какой либо масти.

66) Можно прикупать къ королю съ тремя маленькими (остальныя ужъ, разумѣется, должны быть фоски). Къ валету-десяткѣ и семеркѣ покупать трудно: Къ королю-дамѣ и семеркѣ прикупать совершенно невозможно, ремиза не избѣжать ни подъ какимъ видомъ.

67) Тузъ, восьмерка и семерка, Мизеръ не вѣрный, но при тузѣ-десятка, восьмерка и семерка — Мизеръ почти безпроигрышный, потому что трудно себѣ представить четыре карты одной масти у одного изъ вистующихъ.

68) Очень не безопасно изграть Мизеръ при королѣ, девяткѣ и восьмеркѣ, а такъ же при девяткѣ-восьмеркѣ самъ другъ.

69) Играющій Мизеръ никогда не долженъ перекрывать взятку:

70) Уклоняться отъ этого правила можно только тогда, когда какая нибудь масть расположена такъ, что четыре карты этой масти, при восьмеркѣ и десяткѣ, находятся у играющаго Мизеръ, а другія четыре той же масти при семеркѣ и девяткѣ, находятся въ рукахъ одного изъ вистующихъ, и онъ

выходить съ семерки, то для избѣжанія двухъ ремизовъ, которые могутъ быть навѣрное, (если семерку перекрывать восьмеркой, то девятку обязательно придется взять десяткой) слѣдуетъ семерку перекрывать самою старшею картою той же масти, и ходить уже съ другой безопасной.

71) Вистующіе на Мизеръ обязаны отвѣчать другъ другу, въ особенности же тогда, когда одинъ изъ нихъ открываетъ ренонсъ, на которой хочетъ сбросить старшія карты другой масти, въ которой по этому играющій Мизеръ можетъ быть пойманъ.

72) Если одинъ изъ вистующихъ сдѣлаетъ ренонсъ, а играющій Мизеръ обремизится, то по проверкѣ факта, играющій списываетъ съ игры какъ бы за сыгранный Мизеръ, а провинившійся ставить слѣдующую курочку за каждую взятку, взятую игрокомъ. Напримѣръ, при большомъ Мизерѣ, объявившій его взялъ четыре взятки, — сдѣлавшій ренонсъ записываетъ на верхъ 40.

73) Съ той масти, которой у играющаго по первому ходу не оказалось, ходить болѣе не слѣдуетъ, дабы онъ не снесъ опасныя для него карты.

74) Послѣ четвертаго или пятаго хода, вистующимъ не трудно замѣтить опасную масть для играющаго Мизеръ и тогда имъ слѣдуетъ проводить эту масть.

75) Въ игрѣ съ Мизеромъ вистующіе должны быть внимательны и строго слѣдить за переговорами и за сбрасываемыми картами, потому что малѣйшій промахъ вистующаго спасаетъ отъ ремиза играющаго.

76) Вистующимъ на Мизеръ обязательно нужно

приглашать партнера, т. е. играть въ открытую.

77) При играхъ Мизеръ и Увертъ за взятки и консоляціи не платятъ. Такъ же и сдатчикъ за проданныхъ тузовъ для Мизерной игры ничего не записываетъ.

78) Взятки всѣ могутъ быть рассматриваемы какъ играющимъ, такъ и вистующими.

79) Вистующіе при сносѣ, т. е., сбрасывая карты на козырей или на ту масть, которой не имѣется и козырями бить нельзя, должны придерживаться правила: при первомъ сносѣ сбросить карту той масти, которая у нихъ самая лучшая и сильная, а потомъ могутъ сбрасывать любыя. Это называется показать масть товарищу. Во-первыхъ, поэтому, онъ не станетъ беречь этой масти и безъ затрудненія будетъ сносить ее, а во-вторыхъ онъ будетъ знать во что ходить при заручкѣ. Если вистующіе не станутъ этимъ руководствоваться будутъ постоянно въ ремизѣ.

80) Масть, которая, по предположенію, должна быть у играющаго, не можетъ быть сбрасываема, а должна браться до конца.

81) Оба вистующіе одинаковую масть не сносятъ. Каждый сбрасываетъ масть показанную товарищемъ. Такъ если первый вистующій сбросилъ трефу и указалъ этимъ, что трефа у него масть сильная, второй сбрасываетъ все время трефу, предварительно впрочемъ, сбросивъ черву, показавъ ее своею мастью. Тогда первый станетъ все время сносить черву.

82) Также оба вистующіе сбрасываютъ масть, которую играющій бьетъ козыремъ. Впрочемъ, смотря

по игръ и по картамъ, одну или двѣ таковыхъ приберегаетъ для того, чтобы пойти съ нее подъ козыря.

Таблицы расчетовъ при Преферансѣ.

Ихъ существуетъ четыре. Двѣ первыя называются простыя, третья—большой, четвертая—десятичной.

1.
игры: прост. 7. 8. 9. 10.

Пики.	4	8	12	16	20
Трефы.	6	12	18	24	30
Бубны.	8	16	24	32	40
Черви.	10	20	30	40	50
Безков.	12	24	36	48	60

2.
игры: прост. 7. 8. 9. 10.

Пики.	4	14	24	34	44
Трефы.	6	16	26	36	46
Бубны.	8	18	28	38	48
Черви.	10	20	30	40	50
Безков.	12	22	32	42	52

3.
игры: прост. 7. 8. 9. 10.

Пики.	14	24	34	44	54
Трефы.	16	26	36	46	56
Бубны.	18	28	38	48	58
Черви.	20	30	40	50	60
Безков.	22	32	42	52	62

4.
игры: прост. 7. 8. 9. 10.

Пики.	10	20	30	40	50
Трефы.	10	20	30	40	50
Бубны.	10	20	30	40	50
Черви.	10	20	30	40	50
Безков.	10	20	30	40	50

Въ послѣднее время стали играть еще съ *винтящей* таблицей. Счетъ ея громаденъ, но за то играютъ по несравненно маленькой цифрѣ.

игры:	прост.	7.	8.	9.	10.
Пики.	4	8	16	32	64
Трефы.	6	12	24	48	96
Бубны.	8	16	32	64	128
Черви.	10	20	40	80	160
Безков.	12	24	48	96	192

Въ виду такихъ громадныхъ суммъ, пульку съигрываютъ уже не съ двухсотъ или трехсотъ, какъ обыкновенно бываетъ въ игръ съ вышесказанными таблицами, а съ 700 или 800, но никакъ не менѣе.

РАЗСЧЕТЪ ВЪ ПРЕФЕРАНСѢ.

Послѣ того, какъ всѣ игровыя записи и всѣ курочки разыграны, играющіе сводятъ счеты. Каждый складываетъ въ одну сумму всѣ свои выигрыши на вистахъ, напимѣръ: за первымъ онъ имѣетъ 1340, за вторымъ 570, за третьимъ 2720.

Слѣдовательно:

$$\begin{array}{r} 1340 \\ + 570 \\ 2720 \\ \hline 4630 \end{array}$$

Потомъ такъ же складываетъ въ одну сумму всѣ свои проигрыши, т. е. записи за собой у другихъ игроковъ. Напимѣръ, первому онъ проигралъ 690, второму—1520 и третьему—1430. Всего:

$$\begin{array}{r} 690 \\ + 1520 \\ 1430 \\ \hline 3640 \end{array}$$

Эту сумму, т. е. 3640, вычитаетъ изъ суммы выйгрыша:

$$\begin{array}{r} 4630 \\ - 3640 \\ \hline \text{Итого} \quad 990 \end{array}$$

Остатокъ—чистый выйгрышъ.

Если играли по сотой—выйгрышъ 10 коп., по двадцатой—49, по десятой—99, по восьмой—1 р. 23 к., по четверти копѣйки—2 р. 47 к. и т. д. Дроби при расчетѣ, разумѣется, откидываются.



ГУСАРСКІЙ ПРЕФЕРАНСЪ.

Этотъ родъ Преферанса незанимателенъ и слишкомъ монотоненъ. При его игрѣ руководствуются общими правилами обыкновеннаго Преферанса. Замысловатыхъ игръ не бываетъ; играется онъ всегда въ темную, т. е. картъ никогда не открываютъ.

Въ этотъ Преферансъ играть можно только вдвоемъ.

Колода состоитъ изъ 24 картъ, слѣдующихъ по порядку:

Тузъ.
Король.
Дама.
Валетъ.
Десятка и
Девятка.

Карты сдаются по десяти на игрока и откладываются по сторонамъ два прикупа, каждый изъ двухъ картъ.

Каждый игрокъ, прикупая, можетъ взять только свой правый прикупъ.

Торговля между игроками происходитъ совершенно въ томъ же порядкѣ, какъ и въ обыкновен-

номъ Преферансѣ, т. е. сперва прикупаютъ къ *никамъ*, потомъ *трефамъ*, *бубнамъ*, *червамъ*; *безкозырямъ*, потомъ къ *семи никамъ* и т. д. до *десяти безкозырей*.

Купившій сноситъ двѣ карты и объявляетъ игру. Менѣе той, къ которой прикупалъ, играть, конечно, не можетъ.

Другой игрокъ можетъ, по своему усмотрѣнію, *насовать* или *вистовать*. Причемъ вистовать можетъ, одинъ или съ *приглашеніемъ* своей прикупки.

Въ первомъ случаѣ, т. е. вистуя одинъ, онъ долженъ, при простой игрѣ противника взять двѣ взятки, во второмъ, т. е., съ приглашеніемъ прикупки—четыре. При игрѣ *семь*—вистующій одинъ долженъ взять одну взятку, а съ прикупкой—двѣ. При игрѣ *восемь* и *девять*—вистующему съ приглашеніемъ прикупки достаточно одной взятки. При игрѣ *десять*—бываетъ только провѣрка.

Въ свою очередь назначающій игру долженъ взять при игрѣ *простой* — 6 взятковъ, при игрѣ *семь*—7, *восемь*—8, *девять*—9, *десять*—10. При недоборѣ же законныхъ взятковъ *отдаетъ* ремизъ.

Въ Гусарскомъ Преферансѣ ремизъ не ставится наверху и курочки не существуетъ, а отдается таковой прямо вистующему. Напримѣръ: прикупившій назначилъ игру черви и остался *безъ двухъ*. Вистующій записываетъ на него въ своей вистовой графѣ 200, вмѣсто того, какъ это дѣлается въ обыкновенномъ Преферансѣ, чтобы игрокъ поставилъ курочку въ размѣрѣ 20, и уже снялъ бы ее тотъ, кто удачно сыграетъ слѣдующую игру. За взятки вистующій записываетъ само по себѣ, но

безъ всякихъ прибавленій, т. е. по 10 point за взятку. Консоляціи же приписываются по 20 point за каждую недобранную взятку.

Распасовокъ въ этомъ Преферансѣ не бываетъ. При обоюдномъ пасѣ карты передаются очереднымъ сдатчикомъ.

Выставки тоже нѣтъ.

Таблицы записей тѣ же, что и въ обыкновенномъ Преферансѣ.

Прикупившій показываетъ прикупъ вистующему.

Ренонсы также преслѣдуются строго, и виновный подвергается штрафу по размѣру игры. За игрокомъ, сдѣлавшимъ ренонсъ, записываетъ партнеръ такимъ же образомъ, какъ и за ремизъ, т. е. въ вистовую графу.

Гусарскій Преферансъ такъ не затягивается, какъ обыкновенный; онъ сыгрывается очень скоро, а потому пульку начинаютъ съ большей цифры—съ 400 или 500.



ПИКЕТЪ.

Пикетъ, одна изъ стариннѣйшихъ игръ, пользовавшаяся когда то громаднымъ повсемѣстнымъ успѣхомъ. Она также радушно была принята въ роскошныхъ дворцахъ вельможъ и государей, какъ и въ скромныхъ домахъ небогатаго люда. Теперь же Пикетъ мало по малу вытѣсняется изъ общества вновь народившимися играми — Безикомъ и Винтомъ, имѣющими болѣе интереса ужъ по одному тому, что въ нихъ участвуетъ большее количество игроковъ, нежели въ Пикетѣ. Эта игра крайне спокойная, методичная, но тѣмъ не менѣе чрезвычайно увлекательная, потому что требуетъ искусства, ловкости и главное—ума. Не смотря на простоту процесса прикупки, розыгрыша и записи, Пикетъ очень замысловатъ, въ чемъ главнымъ образомъ и сосредоточивается его занимательность.

Первое правило для пикетнаго игрока,—это внимательность и расчетливость. Каждая ошибка приноситъ огромный убытокъ, каждый промахъ—служитъ на пользу противника. Чтобы играть въ Пикетъ нужно быть игрокомъ хорошимъ, иначе грозить явный проигрышъ и игра сама по себѣ не доставитъ никакого удовольствія. Только та партія

Пикета занимательна, въ которой партнеры равносильны.

Лучшимъ Пикетомъ признается тотъ, въ которомъ участвуютъ только два игрока. Варьяціи-же для трехъ и четырехъ игроковъ, хотя и существуютъ, но употребленіе имѣютъ самое незначительное.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА.

1) Колода употребляется въ 32 карты. Порядокъ картъ обыкновенный, т. е. тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

2) Обыкновенно играютъ въ двѣ колоды, т. е. каждый игрокъ сдаетъ своей колодой, которую самъ же себѣ и готовитъ.

3) Карты снимаются пртивникомъ.

4) Передъ началомъ cadaго *Королика*, определяется сдача по картамъ.

5) Карты сдаются по 12 каждому. Остальныя восемь картъ служатъ для прикупа и распредѣляются такъ: пять откладываются направо, три налево. Лѣвый прикупъ принадлежитъ сдающему, правый—противнику.

6) Если при сдачѣ откроется какая-нибудь карта, принадлежащая сдатчику, то пересдачи не можетъ быть. Если же откроется карта противника и если своихъ картъ онъ еще не видѣлъ, то пересдача зависитъ вполне отъ его желанія; открытая же карта прикупки всегда обязываетъ къ пересдачѣ.

7) Съ рукъ обрасываются карты передъ прикупкой и послѣ нея никоимъ образомъ, нельзя воспользоваться сброшенными картами. Карты сносить нужно очень осмотрительно и съ большимъ раз-

счетомъ. Не слѣдуетъ сбрасывать карты изъ разныхъ мастей. Длинные масти слѣдуетъ удерживать, чтобы съ помощью прикупки можно было бы составить изъ нихъ игру. Также не бесполезно иногда удерживать фигуры, какъ какъ одинаковыя значеніемъ фигуры могутъ быть въ прикупкѣ и образовать игроку *четырнадцать* или по крайней мѣрѣ *три*.

8) Главною цѣлью въ прикупкѣ должно быть стараніе составить себѣ карты, терцы или четынадцать. Если игрокъ предполагаетъ у противника болѣе длинные масти или четырнадцать на старшихъ онерахъ, то слѣдуетъ даже сносить и тузовъ, чтобы удержать за собою карты и тѣмъ не допустить его составить *шестьдесятъ* или *девяносто*. Первымъ прикупаетъ тотъ, кому принадлежитъ прикупка изъ пяти картъ; сдатчикъ же прикупаетъ вторымъ потому, что можетъ пользоваться недокупленными картами партнера.

9) Первый игрокъ можетъ прикупать не менѣе трехъ картъ, т. е. оставлять на столѣ не болѣе двухъ, которыя обязательно переходятъ къ сдатчику. Если же послѣдній найдетъ для себя невыгоднымъ воспользоваться всѣмъ прикупомъ, т. е. пятью картами, то онъ можетъ взять только три карты, включая непременно оставшіяся прикупъ своего партнера.

10) Игроки имѣютъ право совсѣмъ отказаться отъ прикупки; въ этомъ случаѣ никто изъ нихъ чужой прикупкою не пользуется.

11) Каждый имѣетъ право смотрѣть недокупленные карты.

12) Если сдающій по ошибкѣ сдастъ тринадцать картъ вмѣсто двѣнадцати, то сдача признается правильной или неправильной по рѣшенію его партнера.

13) При чемъ, если первый играющій, получившій тринадцать картъ, подобную сдачу признаетъ правильной, то онъ сноситъ пять картъ и прикупаетъ только четыре. Если ему нужно прикупить три карты, то сносить четыре, двѣ карты—сносить три.

14) Если тринадцать картъ у сдающаго, онъ сноситъ три и беретъ только двѣ.

15) Два раза сносить нельзя. Такъ же нельзя смотрѣть впередъ карты прикупки.

16) Когда снесли меньше картъ, чѣмъ слѣдуетъ, то ошибку исправить можно до тѣхъ поръ, пока не тронута прикупка. Въ противномъ случаѣ продолжать сноса нельзя.

17) Когда у одного изъ играющихъ окажется при розыгрышѣ картъ больше, чѣмъ слѣдуетъ, и причиною тому будетъ неправильный сносъ, то онъ играетъ въ *молчанку*, то есть онъ не считаетъ своихъ взятокъ. Противникъ же считаетъ свои взятки вдвойнѣ.

18) При сносѣ, нужно удерживать масть самую сильную, потому что гораздо выгоднѣе имѣть сорокъ одно очко въ одной масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на *квинту*.

19) Счетъ въ Пикетѣ измѣняется двояко и это двойное измѣненіе называется *Пикъ* и *Репикъ*.

Пикомъ называется такой счетъ, когда игрокъ, со-
винтъ.

считавъ на рукахъ извѣстное число очковъ, дѣлаеть выходъ и досчитывается до тридцати, тогда вмѣсто *тридцати* говорятъ *шестьдесятъ* и продолжаетъ уже счетъ съ этой цифры. Счетъ этотъ, а равно и послѣдующій, возможенъ только въ томъ случаѣ, если противникъ *ничего* не объявляетъ.

Репикомъ называется тотъ счетъ, когда не начиная еще ходить, ктонибудь изъ играющихъ насчитываетъ на рукахъ до *тридцати*. Тогда съ этого очка вмѣсто тридцати прямо говорить *девятьюсто*.

20) По окончаніи прикупки игроки начинаютъ *хвалиться* своими картами, т. е. объявлять свои счета. Первый игрокъ указываетъ число картъ своей самой длинной масти. Если противникъ имѣетъ сравнительно съ нимъ меньшее число картъ, то онъ говоритъ, что онѣ *идутся*. Если число картъ у играющихъ одинаково, то говорится *равны* и каждый считаетъ очки на своихъ картахъ. У кого очковъ окажется больше, тотъ имѣетъ преимущество. При одинаковомъ числѣ очковъ, карты не считаются вовсе. Точно также не считаются сдинаковые терцы, кварталы, квинты и т. д.

21) Тузъ имѣетъ одиннадцать очковъ, всѣ фигуры по десяти, остальные карты имѣютъ свое обыкновенное значеніе.

22) Хвалежъ, какъ сказано выше, всегда начинается картами, т. е. числомъ ихъ. При этомъ нужно замѣтить, что квинты имѣютъ слѣдующій счетъ: пять равныхъ картъ считаются за пять и пятнадцать — итого: двадцать; шесть равныхъ картъ за шесть и шестнадцать — итого: двадцать два; семь

равныхъ за семь и семнадцать, — итого: двадцать четыре; восемь равныхъ за восемь и восемнадцать — итого: двадцать шесть.

23) Послѣ этого хвалятся квартами и терцами потомъ четырнадцатю, т. е. какиминибудь четырьмя картами различныхъ мастей, но одинаковаго значенія, и, наконецъ, тремя картами различныхъ мастей, но одинаковаго значенія, и, наконецъ, тремя картами. Всѣ карты, которыми хвалится одинъ изъ игроковъ должны быть выложены на столъ при первомъ требованіи противника.

24) Если у одного игрока имѣются четырнадцать на тузахъ (т. е. если у него всѣ четыре туза), то другой не можетъ уже считать четырнадцати королей, или дамъ, и пр. Но первый игрокъ при своихъ четырнадцати можетъ считать даже четырнадцать десятковъ, или валетовъ и пр. Старшинство четырнадцати уничтожаетъ всѣ подобные счета у противника и даетъ право игроку считать не только свои младшія четырнадцать, но и три дамы, три валета, три десятки...

25) Ниже десятки четырнадцать не считается, такъ же какъ и *три*.

26) Три туза считаются старше трехъ королей. Слѣдовательно тотъ, у кого на рукахъ три туза, можетъ считать и трехъ дамъ, и трехъ валетовъ и трехъ десятковъ.

27) Но четыре десятки, или валета и пр. старше трехъ тузовъ, королей и пр.

28) Случай, въ которыхъ хвалежъ *не идетъ*, слѣдующіе:

Карты перебиваются большимъ числомъ картъ,

такъ: четыре—перебиваются пятью, пять—шестью, шесть—семью и т. д.

При равенствѣ квинтовъ и при неравенствѣ картъ, считается только большее число картъ, а квинты, кварты и терцы, находящіяся при нихъ, исчезаютъ и не считаются. Напримѣръ, у одного изъ игроковъ пять и пятнадцать, а у другого такія же равныя пятнадцать и шесть картъ — считаются только шесть картъ. Или: если у одного игрока шесть картъ и не ровныхъ, а у другого пять ровныхъ, то первый считаетъ шесть, а второй пятнадцать.

Терць-мажоръ перебивается простымъ квартомъ, идущимъ даже отъ десятки.

Если одинъ игрокъ остановитъ другого какимъ нибудь хвалежемъ, то ни *никъ* не *репикъ* существовать не могутъ и счетъ производится не возвышаясь ни до шестидесяти, ни до девяносто.

29) Игрокъ, не имѣющій на рукахъ ни одной фигуры объявляетъ себя съ *большими* картами и считаетъ за нихъ десять очковъ. Эти десять очковъ считаются прежде всего для того, чтобы перебить противнику счетъ *никъ* или *репикъ*.

30) Каждый игрокъ, начиная ходить, ведетъ свой счетъ послѣдовательно отъ того числа, какое у него составилось при первоначальной оцѣнкѣ картъ. Если игрокъ не имѣлъ никакого счета, то начинаетъ съ единицы. Напримѣръ: у одного игрока было *восемнадцать*, у другого *шесть*, первый игрокъ дѣлая выходъ считаетъ *девятнадцать*, при слѣдующемъ выходѣ *двадцать* и т. д. Второй взявъ взятку считаетъ *семь*, потомъ дѣлая выходъ *восемь* и т. д.

31) Каждый прибавляетъ къ своему счету по единицѣ за каждую взятку и за каждый выходъ.

32) Для того, чтобы сдѣлать *никъ*, необходимо ходить первому, но для *репика* это не обязательно.

33) Когда играющій объявитъ то, чего у него нѣтъ и не поправитъ своей ошибки до хода, онъ ничего не можетъ считать въ эту игру и, слѣдовательно, играетъ въ *молчанку*, т. е., ни за взятки, ни за карты не ведетъ счета.

34) Если который нибудь изъ игроковъ забылъ похвалиться чѣмъ либо, и вспомнилъ объ этомъ уже послѣ перваго выхода, то онъ не вправе поправить своей ошибки и карты его противника остаются въ томъ же счету, какъ были сосчитаны при переговорахъ.

35) При ходахъ, на масть слѣдуетъ сносить карты требуемой масти. За неимѣніемъ ея—какую угодно.

36) Если ошибкой снесешь не ту масть, которую требуютъ, то можно взять эту карту обратно, чтобы переимѣнить ее на карту требуемой масти.

37) Игрокъ, взявшій послѣднюю взятку, считаетъ за нее не единицу, а *четыре*.

38) Игрокъ, взявшій всѣ двѣнадцать взятокъ, и предупредившій объ этомъ противника до перваго выхода, присчитываетъ 80 къ своему счету и это называется *открытымъ капотомъ*. Взавшій же всѣ взятки и не объявившій объ этомъ, т. е. взявшій ихъ случайно, присчитываетъ только 40 и это называется сдѣлать *капотъ*.

39) Когда игрокъ дѣлаетъ *капотъ*, то за послѣднюю взятку лишнихъ три не присчитываетъ; такъ же не присчитываетъ десять за *лезу*.

40) *Лезой* называется то, когда игрокъ взялъ взятку болѣе шести. За это онъ присчитываетъ себѣ *десять*.

41) Карты, которыя были всѣ въ счету, называются *cartes blanches* и имѣющій таковыя, присчитываетъ за нихъ 20.

42) *Квинтою* называются пять картъ, идущихъ одна за другою въ порядкѣ, напримѣръ: тузъ, король, дама, валетъ, десятка.

43) *Квартою* называется четыре карты, идущія одна за другою въ порядкѣ.

44) *Терцомъ* называются три карты, идущія подъ рядъ.

45) Если *квартъ* или *терцъ* начинаются отъ туза, то они имѣютъ уже названіе *квартъ-мажора* и *терцъ-мажора*. Отъ короля, дамы или др. говорится такъ: *квартъ* отъ дамы, *терцъ* отъ короля и т. п.

46) По окончаніи розыгрыша счета играющихъ вычитаются одно изъ другого. Такъ у одного игрока 54, у другого—21, первый вычитаетъ очки второго, получаетъ въ итогѣ 33 и записываетъ ихъ на столѣ. По окончаніи второй игры, поступивши такимъ же образомъ, записываетъ, напримѣръ, уже второй 48. Тогда онъ вычитаетъ прежнюю запись игрока 33 и записываетъ у себя 120 сбоку. *Партія* состоитъ изъ шести игръ, послѣ каждой двухъ производится вышесказанное подсчитываніе. *Примѣръ* записи.

Запись одного игрока.

$$\begin{array}{r} 33 \\ + 65 \\ \hline 22 \\ \hline 120 \end{array}$$

Запись другого игрока.

$$\begin{array}{r} 48 \\ + 37 \\ \hline 6 \\ \hline 120 \end{array}$$

Эта запись полной партіи. Сбоку записывается остатокъ вычитанія съ прибавленіемъ сотни. Каждый двѣ игры называются *королики*:

Напримѣръ, у перваго игрока во второмъ *короликѣ* было 65, а у второго—37, первый, вычитая изъ своей записи эту цифру, получаетъ 28, ему слѣдовало бы записать 128 сбоку, но такъ какъ въ этихъ *короликовыхъ* записяхъ счетъ долженъ быть круглымъ, то онъ записалъ 130. Единицы на концахъ переходятъ въ десятки.

По окончаніи шести игръ (или трехъ *короликовъ*) игроки подводятъ записи слѣдующимъ образомъ:

$$\begin{array}{r} 33 \\ + 65 \\ \hline 22 \\ \hline 120 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 48 \\ + 37 \\ \hline 6 \\ \hline 91 \end{array}$$

Сложивши игровыя записи, дѣлаютъ вычитаніе меньшей суммы изъ большей:

$$\begin{array}{r} 120 \\ - 91 \\ \hline 29 \end{array}$$

Первый игрокъ прибавляетъ къ этой суммѣ сотню и у него получается 130, которыя онъ приписываетъ къ своимъ *короликовымъ* цифрамъ. У него всего получается:

$$\begin{array}{r} 130 \\ + 120 \\ \hline 130 \\ \hline 380 \end{array}$$

Изъ этой суммы вычитается *короликовая* запись второго игрока:

380
— 120
— 260

И тотъ остатокъ чистый выигрышъ.

Играя по одной копѣйкѣ point, выигрываетъ первый 2 р. 60 к., по десятой—26 к., по двадцатой—13 к. и т. д.

47) Когда въ какую либо игру оба партнера будутъ имѣть одинаковый счетъ, т. е. если, напримѣръ, у одного будетъ 26 и у другого 26, то это называется *рефетомъ* и слѣдующій король идетъ двойнымъ счетомъ. Такъ: двѣ слѣдующія игры записываютъ въ игровую запись, вмѣсто слѣдуемыхъ, напримѣръ, 45—90, вмѣсто 73—146 и т. д.

48) *Рефетъ* обозначается полемъ. Для окончанія королика онъ существителенъ. Напримѣръ, у игрока передъ рефетомъ было записано 32, сѣигравъ рефетъ этотъ игрокъ приписываетъ ноль и подводитъ итогъ королика какъ бы по окончаніи двухъ игръ:

32
0

— 130

Затѣмъ слѣдующія двѣ игры идутъ уже увеличеннымъ счетомъ.

49) Если рефетъ случится въ послѣдней или предпослѣдней игрѣ, когда полного королика не остается, то онъ переносится на слѣдующую партію.

50) За *сквозную* запись противника партнеръ приписываетъ себѣ 100 point. Сквозною записью называется то, когда въ продолженіи цѣлой партіи игрокъ не запишетъ у себя ни одной цифры.

НОРМАНДСКІЙ ПИКЕТЪ.

Играется втроемъ. Колода употребляется такая же, какъ и для обыкновеннаго Пикета, т. е. въ 32 карты.

Сдаются по очереди. Первый выходъ всегда принадлежитъ игроку, сидящему на лѣво отъ сдатчика:

Карты сдаются на всѣхъ троихъ, по десяти каждому.

Прикупка состоитъ изъ двухъ картъ и пользуется ею сдатчикъ.

Прикупать нужно обѣ карты, одну нельзя. Отказаться отъ прикупки сдатчикъ можетъ, но партнеры никоимъ образомъ рассчитывать на прикупку не должны, потому что вслучаѣ отказа отъ нея сдатчика, она остается неприкосновенной.

Правила, переговоры, счета и записи въ этомъ Пикетѣ совершенно таковы-же, какъ и въ обыкновенномъ.

Хвалежъ начинается первымъ сдатчикъ:

Игрокъ, сосчитавшій, не дѣлая хода, до двад-

цати, говоритъ прямо съ этой цифры девяносто; сосчитавъ при ходахъ до двадцати, говоритъ шесть-десять.

Игрокъ, взявшій наибольшее число взятокъ при-считываетъ десять за лезу.

Такъ какъ капотъ въ этомъ Пикетѣ случается очень часто, то за него пишутъ только двадцать point.

Обыкновенно, передъ началомъ игры услови-ваются до какой цифры должна доводиться партія? До ста, полутораста или двухсотъ. Игрокъ, достиг-шій первымъ опредѣленной цифры, выходитъ изъ игры, а двое оставшихся продолжаютъ играть. Послѣдній, не сдѣлавшій требуемой суммы оч-ковъ, одинъ проигрываетъ и первому и второму игроку.

Королики такъ же состоятъ изъ двухъ игръ.



ВИСТЪ.

Вистъ одна изъ стариннѣйшихъ игръ имѣвшая и до сихъ поръ имѣющая массу поклонниковъ. Въ основаніи своемъ Вистъ чрезвычайно уменъ, зани-мателенъ и интересенъ настолько, что вѣтъ кажется ни одной игры, изъ изобрѣтенныхъ въ послѣднее время, которая не была бы тонкимъ намекомъ на него. Вистъ—національная англійская игра, излюбленная всѣми Британцами за ея методичность и серьез-ность—т. е. за такія качества, которыя такъ при-сущи этой націи.

Эта игра требуетъ осторожности, вниманія и памяти, потому что каждый игрокъ, обязанъ слѣдить за ходами и сносомъ своихъ партнеровъ, за ренон-сами, за приглашеніями и проч.

Въ Вистъ играютъ вчетверомъ, (это — самая настоящая и вѣрная партія), вдвоемъ и втроемъ; въ послѣднихъ двухъ случаяхъ съ болваномъ, т. е. съ открытыми картами, пополняющими недостающее число игроковъ. Можно играть впятеромъ и вше-стеромъ, но въ этомъ случаѣ въ каждомъ роверѣ одинъ или двое должны быть выходящими, совер-шенно въ томъ же порядкѣ какъ и въ Винтѣ, въ описаніи котораго приведены таблицы для различ-наго количества игроковъ.

Законы и правила этой игры одинаковы для всякаго числа играющихъ, а потому въ описаніи ихъ мы будемъ придерживаться, средней партіи, т. е. въ четыре партнера.

Слѣдуетъ замѣтить, что всѣ правила Виста не исчерпаемы и, что самый опытный и старѣйшій игрокъ не въ состояніи ихъ всѣхъ исполнѣ опредѣлить.

1) Игра раздѣляется на двѣ партіи и двое игроковъ играютъ противъ двоихъ, совершенно такимъ же образомъ какъ и въ Винтъ.

2) Играющіе вмѣстѣ и сидящіе другъ съ другомъ *vis-à-vis* называются *партнерами*, т. е. играющими заодно.

3) Послѣ каждого робера обязательна *пересадка*, т. е. игроки мѣняются партнерами.

4) Партнеры не могутъ играть одинъ съ другимъ по произволу или желанію, а каждый играетъ съ тѣмъ, съ кѣмъ опредѣлитъ карта, вынутая изъ колоды.

5) Младшая карта играетъ съ младшей, старшая—со старшей.

6) Первымъ сдаетъ тотъ, кто выбираетъ мѣсто, т. е. у кого самая младшая карта.

7) Колоду снимаетъ противникъ, сидящій на право отъ сдатчика.

8) Карты сдаются всѣ до одной. Сдача начинается съ партнера, сидящаго съ лѣвой стороны.

9) Самая послѣдняя карта сдатчикомъ открывается и оставляется на столѣ на нѣкоторое время. Эта карта опредѣляетъ козырь.

10) Сдатчикъ, поглядѣвшій или показавшій послѣднюю карту, должную быть козыремъ, раньше времени—теряетъ право сдачи.

11) Никто во время сдачи не долженъ ни смотрѣть, ни собирать своихъ картъ.

12) Карта, открытая во время сдачи до объявленія козыря, обязываетъ къ пересдачѣ.

13) Игра, сданная неочереднымъ игрокомъ считается дѣйствительной, если это обстоятельство не усмотрѣно во время и козырь уже открытъ.

14) Первый ходъ всегда принадлежитъ игроку, сидящему на лѣво отъ сдатчика, слѣдующіе—взявшему взятку.

15) Каждый игрокъ обязанъ сносить требуемую масть, но не обязанъ ее перебивать.

16) Не имѣя въ рукахъ требуемой масти, можно сносить карты другой по своему усмотрѣнію или перебивать ее козыремъ.

17) Взятка берется тѣмъ, кто положитъ самую старшую карту.

18) Произвольный ренонсъ, т. е. когда игрокъ, имѣетъ требуемую масть не дастъ ее, а сбрасываетъ другія масти или перебиваетъ козыремъ—штрафуется на пять *point* въ пользу противника, или на три взятки, которыя контръ-партнеры могутъ взять себѣ.

19) Ренонсъ не считается до тѣхъ поръ, пока взятка не закрыта; но противники могутъ тотчасъ же потребовать, чтобы промахнувшійся положилъ или старшую или младшую карту требуемой масти.

20) Игрокъ имѣетъ право спросить своего партнера, не дающаго требуемой масти, не ошибается-

ли онъ? Этимъ онъ слагаетъ съ себя штрафъ, а за все отвѣчаетъ со всѣми послѣдствіями одинъ провинившійся.

21) Если кто ходитъ не въ очередь, то противники имѣютъ право или признать карту или требовать, чтобы партнеръ ходилъ съ извѣстной масти.

22) Если игрокъ, сидящій третьимъ отъ вышедшаго, броситъ карту раньше втораго, то четвертый играющій можетъ сбросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьяго не поправима.

23) Если одинъ изъ игроковъ какимъ-нибудь образомъ не дастъ на взятку карту и будетъ продолжать игру съ лишней картой, то противники имѣютъ право или признать талію, или потребовать новой сдачи.

24) Если игрокъ снесетъ умышленно или невзначай нѣсколько картъ на одну взятку, то противники имѣютъ право заставить его оставить на взяткѣ ту или другую карту, по ихъ усмотрѣнію.

25) Картами, открытыми до окончанія игры распоряжаются противники.

26) Смотрѣть можно только двѣ послѣднія взятки.

27) Ходъ предпочитается отъ длинной масти, или отъ рядовыхъ картъ; на примѣръ, имѣя даму, вала, десятку, нужно ходить съ дамы.

28) Отъ туза съ маленькими, слѣдуетъ идти сперва съ маленькой, потомъ съ туза.

29) Имѣя короля самъ третей или четверть, должно идти съ маленькой. Отъ короля же самъ другъ ходить нельзя совершенно.

30) Отъ дамы третей ходить можно только въ ис-

ключительныхъ случаяхъ, если на другихъ мастяхъ лучшихъ картъ нѣтъ.

31) Если партнеръ вышелъ съ какой нибудь масти, то взявши взятку, нужно ему отвѣчать въ нее же.

32) Но если есть своя сильная масть, то слѣдуетъ сперва сходить съ нея и потомъ уже отвѣчать въ масть партнера.

33) Имѣя сильную масть, нужно ходить съ самой старшей карты, или съ самой младшей, но ни коимъ образомъ не со средней.

34) Имѣя на рукахъ не болѣе трехъ козырей—козырять не слѣдуетъ, пока не захочетъ этого партнеръ.

35) Если у партнера въ какой-нибудь масти ре-нонсъ, то выгодно ходить къ нему съ этой масти, чтобы онъ могъ укрываться маленькими козырями.

36) Такъ же подъ козырь выгодно ходить, если противники пробовали козырять. Этимъ сказалось, что у нихъ много козырей, а потому вмѣсто того, чтобы свои козыри уходили на ихъ онеровъ, лучше укрывать ими масти.

37) Когда на рукахъ хорошая масть, то непременно должно козырять для того, чтобы противники не могли ее бить козырями.

38) слѣдуетъ ходить съ козыря, если ихъ на рукахъ четыре или пять.

39) Съ той масти выхода дѣлать не слѣдуетъ, въ которой имѣется тузъ и дама. слѣдуетъ дожидать выхода въ эту масть своего партнера или противниковъ и тогда прорѣзать дамой.

40) На карту, выйденную партнеромъ обязательно должно положить самую старшую.

41) Исключая того, если партнеръ пойдетъ съ короля, а у васъ на рукѣ тузъ. То само собой разумѣется, такая карта пропускается.

42) Если партнеръ выйдетъ съ дамы, а у васъ на рукахъ имѣется тузъ, то, если этотъ ходъ будетъ сдѣланъ при началѣ игры, слѣдуетъ пропустить, т. е. сбросить на даму фоску, если же въ концѣ, то перекрыть.

43) Съ мастей, которыхъ нѣтъ ни у одного изъ противниковъ, ходить не слѣдуетъ.

44) Ходить съ дамы самъ-другъ или съ валета самъ-другъ, — слѣдуетъ только тогда, когда на рукахъ нѣтъ ровно никакой игры. Подобнымъ ходомъ объясняется партнеру безсиліе.

45) Когда повидимому игра раздѣлилась между всѣми четырьмя игроками, то бываетъ не безполезнымъ скрывать свою игру.

46) Но если игра хороша у васъ и у вашего партнера, то слѣдуетъ разыгрывать ее какъ можно понятнѣе и яснѣе.

47) Отвѣчать въ масть противниковъ никогда не должно.

48) Ходить съ тринадцатой карты нельзя, если не всѣ козыри вышли.

49) Не слѣдуетъ дѣлать выходъ съ одиночной карты, это можетъ ввести въ заблужденіе партнера. Гораздо лучше, имѣя на рукахъ одиночную карту, дожидаться выхода въ нее противниковъ. Тогда по второй возможно будетъ перекрывать эту масть козырями.

50) Когда одинъ изъ игроковъ показалъ, что у него сильна такая-то масть и дѣлаетъ ренонсъ въ

другой, то его партнеръ долженъ, если у него имѣется одиночная карта его сильной масти, ходить съ нее, а потомъ уже ходить въ ту масть, которую будетъ тотъ перебивать козырями. Черезъ это можетъ случиться такъ, что оба партнера станутъ перекрывать козырями масти, въ которыхъ у нихъ ренонсы.

51) Имѣя четырехъ козырей, не слѣдуетъ ими перекрывать карты, которыя, по всей вѣроятности, можетъ взять партнеръ.

52) Но, имѣя менѣе четырехъ козырей, и безъ оверовъ, должно бить козыремъ подобныя карты.

53) Имѣя двѣ карты ровныя, напимѣръ, короля и даму, ходить слѣдуетъ со старшей, т. е. съ короля, но класть на взятку при постороннемъ ходѣ слѣдуетъ даму.

54) Имѣя туза и короля, слѣдуетъ выходить сначала королемъ, чтобы показать этимъ партнеру, что тузъ находится въ вашей же рукѣ.

55) При коронкѣ, т. е. тузѣ, королѣ и дамѣ, первый выходъ долженъ быть съ дамы.

56) Тринадцатую карту перекрывать козыремъ не слѣдуетъ, если вы сидите не послѣднимъ.

57) Имѣя на рукахъ нѣсколько козырей и чувствуя необходимость ходить съ нихъ, начинать слѣдуетъ всегда съ самого старшаго.

58) Первая карта, сбрасываемая партнеромъ бываетъ всегда отъ его слабой масти и потому въ эту масть при заручкѣ ходить не слѣдуетъ.

59) Главное условіе игры „Вистъ“ — вниманіе къ выходамъ, какъ своего партнера, такъ и противниковъ. Непремѣнно должно помнить и соображать

двадцать шесть картъ (свои и партнера), которыя необходимо угадывать, причемъ всегда болѣе вѣроятности, что изъ десяти случаевъ придется только четыре, въ которыхъ у игрока, сидящаго на лѣво найдется высшая карта той масти съ которой дѣлается выходъ игрокъ, сидящій на право. Также всегда слѣдуетъ надѣяться, что у партнера найдутся по крайней мѣрѣ двѣ довольно значительныя карты той масти, которая у васъ слаба.

✓ 60) Въ Вистъ играютъ въ двѣ колоды, каждая состоитъ изъ 52 картъ.

61) Порядокъ картъ слѣдующій: тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка и т. д. до двойки.

62) Первые пять картъ, т. е. фигуры: тузъ, король, дама, валетъ и десятка называются онерами.

63) Счетъ онеровъ таковъ: всѣ пять фигуръ, находящіяся у одного игрока или раздѣлившіяся у двоихъ партнеровъ—составляютъ 5 онеровъ, и записывается за нихъ 5 point, за четыре онера записывается 4 point, за три—2.

64) Карты сдаются по одной.

65) Всѣ игроки сдаютъ по очереди.

66) Заздавшійся сдатчикъ лишается права сдавать и передаетъ право сдачи слѣдующему за нимъ игроку.

67) Послѣ окончанія партіи, т. е. первой половины робера, тотъ кому приходится сдавать имѣетъ право переменить колоду.

68) Взятки собираетъ одинъ изъ партнеровъ каждой стороны, такъ же какъ и запись ведется однимъ изъ игроковъ.

69) Если у кого-нибудь изъ играющихъ упадетъ на столъ карта лицевой стороной, то противники вправѣ требовать, чтобы она оставалась все время открытою и ходить или положить ее на взятку тогда, когда они этого пожелаютъ.

70) Роберъ состоитъ, подобно Винту, изъ двухъ партій.

71) Сторона, окончившая двѣ партіи подъ рядъ, или двѣ изъ трехъ, выигрываетъ роберъ.

72) Къ окончанію партіи приписываютъ 5 point, къ окончанію робера—10.

73) Игрокъ, ведущій записи, проводитъ мѣломъ горизонтальную линію, надъ которою записываетъ онеры, коронки штрафы, а внизу отмѣчаетъ взятки (леве).

74) Для того, чтобы окончить партію слѣдуетъ въ нижней записи имѣть цифру 10, или иначе говоря, нужно взять пять лева.

75) За каждую лишнюю взятку (леве), взятую свыше шести законныхъ записывается по 2 point.

76) Двѣнадцать взтоковъ взятыхъ одною изъ сторонъ, называются *малымъ шлемомъ* и за это приписывается, кромѣ 12 за лева, еще 10 point къ онерамъ. Тринадцать взтоковъ называются *большимъ шлемомъ* и кромѣ 14 за лева, приписывается къ онерамъ 20.

77) Проигранныя партіи пишутся вверху черты, а выигранныя внизу. Напримѣръ:

34

эта запись принадлежитъ къ сторонѣ проигравшей, а въ выигравшей:

78) Чтобы выиграть полный роберъ необходимо выиграть двѣ партіи, а потому если какая-нибудь изъ сторонъ выиграетъ партію хотя бы и съ нулемъ, т. е. при подсчетѣ у нихъ окажется меньше, чѣмъ у противниковъ, то все таки партія остается за ними. Напримѣръ записи были:

10	3
4	2
5	5
10	6
4	6
4	5

Въ общей сложности: у первыхъ 37, а вторыхъ—27. За вычетомъ 27, у первыхъ остается 10. Эту сумму записываютъ на верхъ:

10

а вторые, окончившіе партію пишутъ:

0

79) За коронки записываются: тузъ-король-дама не козырные—5 point, козырные—10; тузъ-король-дама-валетъ не козырные—10, козырные—20; тузъ-король-дама-валетъ-десятка не козырныя—20, козырные—40; отъ туза до восьмерки не козырные—25, козырныя—50 и т. д. до двойки включительно, прибавляя къ каждой лишней картѣ не козырной по 5 point, а къ козырной по 10.

80) Можно играть въ Вистъ втроемъ. Въ этомъ случаѣ каждому игроку по очереди придется играть съ открытымъ болваномъ.

81) Можно играть въ Вистъ вдвоемъ, т. е. съ двумя болванами. Счета и правила совершенно таквы-же, какъ и въ Вистѣ для четверыхъ.

82) Играютъ Вистъ безъ козырей. Эта игра тоже не лишена интереса. Онерами въ ней считаются тузы. Коронки считаются все какъ козырныя, т. е. имѣютъ двойной счетъ.



Н U M B U G.

Вистъ вдвоемъ.

Этотъ родъ Виста играется по всѣмъ правиламъ обыкновеннаго и записи его ведутся въ томъ-же порядкѣ.

Открытыхъ картъ (или болвановъ) не существуетъ. Карты сдаются на четыре кучки, въ тринадцать картъ каждая.

Игроки садятся vis-à-vis.

Разсмотрѣвши свои карты, каждый игрокъ рѣшается играть-ли онъ на своихъ картахъ или сбрасываетъ ихъ и покупаетъ другія?

Въ послѣднемъ случаѣ онъ беретъ кучку картъ лежащую отъ него направо.

Послѣ того онъ не имѣетъ права пользоваться своими сброшенными картами или взять ихъ обратно на руки, а эти купленные сбросить.

Козыремъ пользуется сдатчикъ, но если онъ вздумаетъ переимѣнить карты, то его лишается.

Игрокъ не мѣнявшій своихъ картъ не можетъ смотрѣть игру, лежащую отъ него справа; равно-же нельзя смотрѣть и сброшенныхъ картъ.

За онеры пишется, какъ и въ обыкновенномъ Вистѣ, т. е. за пять—5 point, за четыре—4, за три—

3, за два—2. Но послѣднее считается только тогда, когда у одного игрока ихъ два, а у другого только одинъ или совсѣмъ его нѣтъ.

Нumbug играется и безъ козырей. Онерами считаются тузы.

Этотъ родъ Виста для двоихъ представляетъ больше интереса, нежели Вистъ съ двумя болванами.

Коронки, какъ въ козырной, такъ въ безкозырной игрѣ, имѣютъ обыкновенный свой счетъ.

Шлемъ тоже считается, и малый, и большой.

Самовольные ренонсы преслѣдуются или отобра-нiемъ трехъ взятокъ, или штрафомъ 5 point, по желанiю игрока.

Первый ходъ принадлежитъ партнеру сдатчика.

Сдача производится по очереди.

Играютъ обыкновенно двумя колодами.



Т Е Т К А.

„Тетка“ занесена въ Россію всего нѣсколько мѣсяцевъ, но уже стала модною игрою. Она повторила собою исторію „Винта“, но съ тою разницею, что „Винтъ“ требовалъ навыка, умѣнья и изученія его обширныхъ и строгихъ правилъ, а „Тетка“ поддается пониманію гораздо скорѣе, чѣмъ и объясняется быстрое ея распространеніе среди карточныхъ игроковъ. Какъ принимались съ увлеченіемъ когда-то за „Винтъ“, такъ точно съ увлеченіемъ взялись и за „Тетку“, перенеся свои симпатіи отъ перваго ко второй. За послѣдніе дни очень многіе „винтеры“ переименовали себя въ „племянниковъ“ веселой и оживленной „Тетки“, внезапно явившейся изъ Парижа и сразу завоевавшей успѣхъ и популярность.

Играютъ вчетверомъ, какъ въ „Винтъ“, но каждый играетъ самостоятельно.

Садятся по очереди. Младшая карта, какъ всегда, выбираетъ мѣсто.

Колода картъ въ 52 листа.

Карты раздаются по 13 каждому.

Передъ сдачей, игрокъ, сидящій слѣва отъ сдатчика, открываетъ *фотографію*, т. е. открываетъ ка-

кую-нибудь изъ середины, приготовленной для него колоды (второй), карту, которая обозначаетъ собою фотографію. Фотографіей такъ же называется и та карта первой колоды, розданной по рукамъ, которая по масти и значенію одинаковаго съ ней достоинства. Напримѣръ, вскрытъ король трефъ. Естественно его фотографіей является и въ другой колодѣ король же трефъ.

Ни прикупки, ни назначеній, ни козырей не существуетъ.

Первый выходъ дѣлаетъ сидящій за сдатчикомъ слѣва. Условностей никакихъ. Съ чего хочетъ, съ того и ходитъ. Разумѣется, всякій выходъ долженъ быть для себя выгоднымъ и имѣть какую-нибудь логическую комбинацію.

Идея игры заключается въ томъ, что всякій долженъ стараться брать какъ можно меньше взятокъ. И въ особенности избѣгать того, чтобы въ эти взятки попадали дамы (тетки), которыя приносятъ для играющаго матеріальный ущербъ.

Карты сбрасываются играющими въ строгомъ порядкѣ. На сдѣланный выходъ, какъ и въ „Винтъ“, сначала сноситъ карту игрокъ слѣва, слѣдующую карту даетъ *vis-à-vis*, послѣднюю—послѣдній, сидящій направо отъ сдѣлавшаго выходъ.

При розыгрышѣ должно обязательно давать ту масть, съ которой ходятъ, но если ея нѣтъ, то, разумѣется, можно сбросить любую карту. При чемъ сносятся такія, которыя могутъ взять взятку, а лучше всего снести даму. Во-первыхъ, и самъ избавишься отъ убыточной карты, да еще увеличишь минусъ другого, которому она попадетъ.

Ренонсы считаются. Если игрокъ имѣетъ на рукахъ масть, въ которую ходятъ, но снесетъ по ошибкѣ карту другой масти,—то въ видѣ штрафа, ему дается три лишнихъ взятки. Каждый изъ остальныхъ игроковъ передаетъ ему по одной, но, однако, безъ „тетокъ“ т. е., если въ переданной ему взяткѣ и окажется „тетка“, то онъ никакого убытка отъ этого не имѣетъ, такъ какъ за нее уже заплаченъ тотъ, у кого во взяткѣ она оказалась первоначально.

Во время розыгрыша смотрѣть можно только двѣ послѣднія взятки, если выхода еще не сдѣлано, но если выходъ сдѣланъ,—только одну послѣднюю.

Искусство розыгрыша заключается въ томъ, чтобы взять какъ можно меньше взятковъ. Причемъ строго слѣдить за тѣмъ, чтобы на вашу взятку кто-нибудь не снесъ-бы даму, но въ то же время нужно стараться самому избавиться отъ дамъ, которыхъ имѣются у васъ на рукахъ.

Въ послѣдней рукѣ, если масть короткая, лучше перебить взятку большей картой, если, конечно, во взяткѣ нѣтъ дамы, дабы потомъ не заставили перекрыть ею взятку съ дамой, что будетъ невыгодно. Въ средней рукѣ лучше всего давать среднія карты до валета включительно,—на короля или туза очень легко снесутъ даму.

Разсчетъ игры не замысловатъ.

У сдатчика должно быть семь марокъ. Это могутъ быть монеты, костяшки или даже вырѣзанные изъ бумаги значки.

Во время розыгрыша онъ эти значки роздаетъ тѣмъ, у кого окажется во взяткѣ дама, фотографія,

счетная взятка, излишекъ взятковъ или, наконецъ, послѣдняя взятка.

За каждую даму—по маркѣ. Если во взяткѣ окажется двѣ дамы—двѣ марки, три—три марки...

У кого во взяткѣ окажется фотографія, т. е. карта одинаковаго достоинства и масти съ открытой, — тотъ получаетъ отъ сдатчика марку.

Кто возьметъ „счетную взятку“—тоже получаетъ марку. Счетной взяткой называется та, которая совпадаетъ своею порядковою цифрою со счетнымъ значеніемъ открытой карты (фотографіи). Напримеръ, фотографія—пятерка. Значитъ пятая взятка будетъ счетной и тотъ, кто возьметъ ее, получаетъ марку. Другой примѣръ: фотографія—валетъ, счетная взятка одиннадцатая.

Тузъ на вскрышкѣ — счетная взятка, значитъ, первая.

Двойка " " "

вторая.

Тройка " " "

третья.

И т. д. до десятки.

Валетъ 11-я взятка.

Дама 12-я "

Король 13-я "

Седьмая марка отдается тому, кто имѣетъ наибольшее количество взятковъ. Но если у двухъ или у трехъ игроковъ количество взятковъ одинаковое, то марка поступаетъ къ тому, кто имѣлъ послѣднюю взятку, т. е. не только тринадцатую, но вообще свою послѣднюю. Напримеръ: у двухъ игроковъ по пяти взятковъ изъ первыхъ десяти, то марка от-

дается тому, кто взялъ послѣднюю десятую. Или такъ: у троихъ по четыре взятки—марка поступаетъ къ тому, кто взялъ четвертую взятку тогда, когда у двоихъ уже было по четыре взятки.

По окончаніи розыгрыша приступаютъ къ записи. Всякій игрокъ отмѣчаетъ передъ собой на столѣ одной цифрой количество полученныхъ марокъ. Цифра эта, конечно, не можетъ превышать семи.

Робберъ состоитъ изъ 21 point. У кого запись достигнетъ этой суммы, робберъ считается оконченнымъ. Разумѣется, сумма можетъ быть и больше, смотря по тому, сколько игрокъ будетъ имѣть марокъ при послѣдней сдачѣ картъ.

Затѣмъ подводятся итоги игры. Каждый считается съ каждымъ. Имѣющій наименьшую запись поочередно съ каждымъ сводить расчетъ, свою цифру вычитаетъ изъ его цифры и остатокъ имѣетъ въ выигрышѣ. За нимъ сводить расчетъ, слѣдующій, имѣющій младшую цифру и, наконецъ, третій.

Размѣръ денежной единицы, разумѣется, зависитъ отъ предварительнаго условія. Играютъ по рублю, по полтиннику, по гривеннику.

Пересаживаться на другія мѣста можно только черезъ четыре роббера и опять по картѣ.

Второй робберъ начинается сдачей игрока, который сидитъ на-лѣво отъ того, кто начиналъ первый робберъ и т. д.

Раздачею марокъ завѣдуетъ сдатчикъ, который принимаетъ на себя всю отвѣтственность въ смыслѣ правильности этой раздачи. Поэтому ему нужно быть внимательнымъ.



НАПОЛЕОНЪ.

Эта игра, начинающая хорошо прививаться и уже имѣющая достаточное количество сторонниковъ, принадлежитъ къ области такихъ хорошо знакомыхъ игръ, какъ Мушка, Стуколка и пр. въ этомъ же родѣ.

Число играющихъ—отъ двухъ до шести человѣкъ.

Карты употребляются въ 36 листовъ.

Посрединѣ стола ставится коробка *), которая называется „Кладомъ Наполеона“. Въ эту коробку кладутся штрафы и обусловленная сумма за сдачу.

Сдаютъ, какъ и во всѣ игры, по очереди.

Сдается по пяти картъ. Козырь не вскрывается. Оставшіяся отъ сдачи карты оставляются на столѣ для покупки.

Сначала происходятъ назначенія.

Первымъ объявляетъ игру сдатчикъ. Смотри по тому, сколько у него взятокъ, онъ дѣлаетъ назначеніе. Напримѣръ, по его расчету, у него двѣ взятки. Онъ говоритъ „два“. Этимъ самымъ онъ обязуется, если игра будетъ ему уступлена взять двѣ взятки:

*) Блюдечко или что нибудь въ родѣ этого.

У второго карта безнадежная. Онъ говоритъ „пасъ“, но картъ, однако, не бросаетъ, потому что въ розыгрышѣ потомъ обязательно всѣ принимаютъ участіе.

У третьяго тоже „пасъ“.

У четвертаго на рукахъ три взятки. Онъ перебываетъ объявленіе „два“ и заявляетъ „три“.

Его назначеніе можетъ быть перебито слѣдующими игроками, но уже большею цифрою, т. е. „четыре“ или „пять“.

Сдатчикъ имѣетъ преимущество. Онъ можетъ торговаться и перебить любую игру; другіе всѣ, кромѣ назначившаго наивысшую игру, второго заявленія дѣлать не могутъ. Напримѣръ, игра остается за тѣмъ, кто сказалъ „четыре“. Сдатчикъ можетъ сказать „мои четыре“; заявившій четыре имѣетъ право поднять игру на „пять“, но сдатчикъ въ свою очередь можетъ перебить и эти пять.

Сказавшій „пасъ“ лишается какихъ бы то ни было переговоровъ.

Игрокъ, за которымъ осталась игра, если хочетъ, можетъ прикупить, но не болѣе одной карты. Для этого сначала онъ долженъ сбросить съ рукъ ту карту, которую хочетъ обмѣнить, и уже потомъ беретъ, никому не показывая, верхнюю карту съ остатка колоды, лежащаго на столѣ:

Первый выходъ дѣлаетъ объявившій игру. Масть карты, съ которой онъ сдѣлалъ выходъ, считается козырной. Напримѣръ, онъ пошелъ съ пики—значитъ, козыри пики. Если второй выходъ его, — козырять не обязательно. Можетъ отыгрывать масть.

Задача вистующихъ стараться не дать играющему

то число взятокъ, которое онъ объявилъ. Въ этомъ ихъ выйгрышъ, а его пройгрышъ.

Для вистующихъ нѣтъ никакихъ обязательствъ въ отношеніи перекрышки козырей или мастей. Они, правда, обязаны на требуемую масть давать карту этой масти, но не обязаны перекрывать ее старшей картой. Это зависитъ отъ личныхъ расчетовъ. Но если нѣтъ требуемой масти, а имѣются козыри, то обязательно нужно положить козыря.

Расчетъ игры слѣдующій.

Представимъ себѣ, что игра ведется по 10 коп. за ставку и за взятку.

Каждый сдатчикъ обязательно пополняетъ коробку гривенникомъ.

Объявившій игру и взявшій объявленное количество взятокъ получаетъ съ cadaго игрока столько гривенниковъ, сколько имъ объявлено взятокъ. Напримѣръ, назначено три и выиграно. Выйгравшему каждый платить по 30 коп. При этомъ въ расчетъ не принимается, если онъ возьметъ большее количество взятокъ. Платится за то, что объявлено. Впрочемъ, игра до конца и не доводится. Какъ только объявившій три взялъ свои три взятки, остальные карты бросаются. Цѣль достигнута—и конецъ.

Такимъ образомъ, объявившій „четыре“,—получаетъ по 40 коп. съ cadaго, объявившій „пять“ 50 коп. Но за то и при пройгрышѣ, объявившій игру платитъ тоже количество, что получаетъ самъ да еще штрафъ въ коробку. Напримѣръ, назначилъ „двѣ“, и не взялъ ихъ. Неудачникъ выплачиваетъ всѣмъ играющимъ по 20 к. и въ кассу 20; при

пройгрышѣ „трехъ“, — по 30 коп. играющимъ и 30 въ кассу; и т. д.

„Кладъ Наполеона“ достается тому, кто отважится объявить „пять“ и отдѣльно заявить, что идетъ на „Наполеона“.

Для этого нужно имѣть очень вѣрныхъ пять взятокъ, иначе при недоборѣ взятокъ, помимо 50 коп., выплачиваемыхъ каждому изъ играющихъ, придется уплатить въ кассу полностью ту сумму, которая въ данный моментъ тамъ находится. Такимъ образомъ, „кладъ“ удваивается.

Въ общемъ игра веселая, оживленная. Преимущество ея то, что въ каждой сдачѣ и въ каждомъ розыгрышѣ заинтересованы положительно всѣ въ ней участвующіе. Такъ же и въ азартности упрекнуть ее нельзя. На ея быструю популярность вліяетъ такъ же не мало и то, что она скоро усваивается, замысловатости никакой, и для того, чтобы сѣсть за эту игру, не нужно никакого знакомства съ другими играми.



МУШКА.

Мушка издавна пользуется симпатіей игроковъ, какъ игра вполне пріятная и чрезвычайно интересная. Занимательность ея заключается главнымъ образомъ въ ея разнообразныхъ видоизмѣненіяхъ и усовершенствованіяхъ. Она никогда не азартна и мало ощутительна для кармановъ любителя карточной игры. Мушка незамысловата и не утомительна; правила ея кратки и просты. Вдумываться, сосредоточиваться, что либо запоминать, словомъ, углубляться въ игру, въ ней не нужно. Это одна изъ тѣхъ легкихъ игръ, при процессѣ которой можно поддерживать посторонній разговоръ и которой не помѣшаютъ ни звуки музыки, ни пѣніе, ни говоръ присутствующихъ лицъ. Счета и записи тоже въ Мушкѣ незамысловаты.

Мушка имѣетъ много вариантовъ и каждый вариантъ имѣетъ свое характерное названіе: *Лентюрло*, *Памфилъ*, *Шутиха*, *Мистигри* и *Копилка*. Основаніе во всѣхъ этихъ видахъ Мушки одно и тоже; вся разница въ значеніи мастей и нѣкоторыхъ фигурныхъ картъ.

МУШКА.

Въ Мушку играютъ отъ трехъ до шести чело-
вѣкъ, въ исключительныхъ случаяхъ до семи.

Если играющихъ только трое, то колода употреб-
ляется въ 32 карты, если четверо, то въ 36; при
большемъ же количествѣ играющихъ въ 52 карты.

Мѣста занимаютъ по картамъ. Игрокъ, вынув-
шій самую младшую карту, сдаетъ первый.

Сдача производится поочередно каждымъ игро-
комъ и идетъ обычнымъ порядкомъ, т. е. слѣва на-
право.

Сдаютъ по пяти картъ каждому игроку, раздавая
ихъ по одной картѣ, но не всѣ пять заразъ.

Козырь вскрывается сдающимъ и кладется на
середину стола.

Каждый игрокъ, сообразуясь съ своими картами,
можетъ прикупать нужное ему количество картъ,
или идти на своихъ, или пасовать, если только у
него нѣтъ на рукахъ *туза нкѣ*.

Покупаютъ игроки поочередно.

Каждый играющій ведетъ свою записъ. Игрокъ
передъ собою проводитъ линію и пишетъ подъ нею
цифру 25. Съ которой во все продолженіе игры и
списываетъ.

Выигрываетъ тотъ изъ играющихъ, который
первымъ спишетъ вышесказанную цифру. Выигры-
ваетъ онъ съ cadaго игрока обязательно. Цифру
выигрыша онъ записываетъ до окончательныхъ раз-
счетовъ въ сторонѣ.

Примѣры выигрыша: у перваго игрока слѣва
осталось несыгранными 9 point, у второго—16, у

третьяго—2. Выигравшій эти самыя циффы склады-
ваетъ въ одну сумму и записываетъ на сторонѣ—27.
Каждый проигравшій въ свою очередь отмѣчаетъ у
себя проигрышъ минусомъ, т. е. первый пишетъ у
себя на сторонѣ—9, второй—16 и третій—2. Если
въ слѣдующую пульку выигравшій проиграетъ, на-
примѣръ 8, онъ высчитываетъ эту цифру изъ своей
записи 27, т. е. оставляетъ у себя—19. Выигравшій
же въ эту слѣдующую пульку (предположимъ, что
это былъ второй) въ общей сложности 38, вычитаетъ
свой давешній минусъ 16 и пишетъ у себя—22.
Вторично проигравшій свои минусы увеличиваетъ
новымъ проигрышемъ. Такимъ образомъ счета ве-
дуться до самаго окончанія игры. Играютъ разу-
мѣется по различной цѣнѣ и по одной копѣйкѣ
каждый point и по двѣ и по три и болѣе *).

Если игрокъ, которому для выигрыша Мушки
осталось списать всего навсего 1 или 2 point, слѣдо-
вательно взять одну или двѣ взятки, по разсѣян-
ности возьметъ лишнюю; то онъ теряетъ право на
выигрышъ. Въ этомъ случаѣ онъ обязанъ снова
поставить цифру 25 и снова ее списывать, осталь-
ные же игроки продолжаютъ игру съ прежней
записью.

*) Играютъ Мушку и по другимъ расчетамъ. Напримѣръ,
такъ: условливаются, что каждый проигравшій платитъ вы-
игравшему известную сумму 10 или 20 копѣекъ. Если играютъ
шесть челоѣкъ, то выигравшій получаетъ 50 копѣекъ или
1 рубль; если пять челоѣкъ, то 40 или 30 копѣекъ и т. д. Ра-
зумѣется, такой расчетъ представляетъ меньше интереса не-
жели вышесказанный, но за то въ немъ простъ расчетъ и
главное безо всякихъ записей.

Каждая взятка считается за одно point. Кто возьметъ напимѣрь двѣ взятки, тотъ списываетъ съ своей игровой записи два point, т. е. если у него было напимѣрь 18, онъ эту цифру зачеркиваетъ и пишетъ подъ нею 19.

Игрокъ обремизившійся, т. е. не взявшій ни одной взятки приписываетъ извѣстную цифру къ игровой записи. Такъ, напимѣрь: если онъ ставитъ ремизъ 5, то къ имѣющейся у него цифрѣ 15, прибавляетъ 5, что вмѣстѣ составляетъ уже 22.

Игрокъ, имѣющій туза пикъ на рукахъ, не смотря ни на какія карты не имѣетъ право пасовать.

Играющій съ тузомъ пикъ на рукахъ присчитываетъ къ своимъ взяткамъ цифру 5 несмотря даже на то, если-бы этотъ тузъ пикъ былъ побитъ. Такимъ образомъ взявшій двѣ взятки списываетъ въ записи уже не два, а семь. Но если тузъ пикъ козырный, то имѣющій его къ взяткамъ своимъ прибавляетъ 10 point. Такъ что за двѣ взятки игрокъ уже записываетъ 12.

Если же туза пикъ побьютъ и имѣвшій его не возьметъ ни одной взятки, ставится ремизу 10 point.

Игрокъ, не имѣвшій туза пикъ и не взявшій ни одной взятки, ставитъ ремизъ только 5 point.

Первый выходъ принадлежитъ всегда тому, кто сидитъ налѣво первымъ отъ сдатчика. Послѣдующій взявшему взятку,

На вышедшую масть слѣдуетъ сбрасывать карты той-же масти, а при неимѣніи перебивать ее козыремъ. За несоблюденіе этого правила равно какъ и вообще за ренонсъ, провинившійся ставитъ по 5 point ремизу за каждый промахъ.

При выходѣ игрока съ туза пикъ, другіе игроки не имѣя пиковой масти бьютъ его козыремъ.

Пиковый тузъ имѣетъ громадное преимущество передъ всякимъ козырнымъ (т. е. трефовымъ, бубновымъ и черешневымъ), если одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ выходъ съ козырнаго туза, то пиковый тузъ можетъ его перебить; другого-же никакого козыря онъ не бьетъ, поэтому съ пиковаго туза, какъ и съ козырнаго, ходить нужно осторожно.

Если-же съ козырнаго туза не хожено, а перекрыта имъ взятка въ средней рукѣ, то тузъ пикъ передъ нимъ безсиленъ.

Пиковую масть при покупкѣ сносить всю не слѣдуетъ, а необходимо оставить хоть одну карту для выхода; подобнымъ выходомъ можно заставить партнера снести пиковаго туза и дать возможность одному изъ игроковъ не имѣющихъ пиковой масти побить этого туза козыремъ.

При покупкѣ слѣдуетъ сбрасывать длинную масть или младшія карты. Оставлять тузовъ и надѣяться на нихъ какъ на взятку нельзя. Лучше всего оставлять на рукахъ только однихъ козырей и прикупать къ нимъ.

Засдача, или открытая сдатчикомъ случайно карта, принадлежащая одному изъ игроковъ или невѣрное респредѣленіе ихъ между играющими, — обязываетъ къ пересдачѣ.

МУШКА-ЛЕНТЮРЛЮ.

Мушка-Лентюрлю не сложна, но много интереснѣе обыкновенной Мушки.

Для игры употребляют колоду въ 52 карты. Число игроковъ отъ трехъ до семи человѣкъ.

Въ этой игрѣ имѣютъ особое значеніе пять картъ: семерка бубенъ, тузъ пикъ, дама пикъ, валетъ трефъ и король червей, которыя обыкновенно берутся изъ другой колоды и раскладываются на столѣ въ слѣдующемъ порядкѣ:

дама пикъ.		тузъ пикъ.
	семерка бубенъ.	
король червей.		валетъ трефъ.

Эти пять картъ и называются *Лентюрмо*.

Каждый игрокъ передъ началомъ игры долженъ внести на Лентюрлю извѣстную сумму денегъ. Разумѣется, всѣ игроки вносятъ по равной части; на примѣръ, хоть по 5 копѣекъ. Предположимъ, что игроковъ было пять человѣкъ, слѣдовательно, на Лентюрлю внесено ими 25 копѣекъ, которыя раскладываются на карты такимъ образомъ: на семерку бубенъ кладется 7 копѣекъ, на даму пикъ 3 коп., на туза пикъ 4 коп., на валета трефъ 5 коп. и на короля червей 6 коп.

Карты играющимъ раздаются сдатчикомъ по одной въ извѣстномъ количествѣ. Такъ: если играющихъ трое, то каждому по 15 картъ, а 7 картъ остаются для прикупки и откладываются въ сторону; если играющихъ четверо, то каждому дается по 12 картъ, а въ прикупкѣ оставляются 4; если играющихъ пятеро, то по 9 картъ, а въ прикупкѣ 7; если играющихъ шестеро, то по 8 картъ, а въ прикупкѣ 4; если играющихъ семеро—по 7 картъ и въ прикупкѣ 3; если же играющихъ 8 человѣкъ, что допускается въ рѣдкихъ случаяхъ, то по 6 картъ и въ прикупкѣ 4.

Въ Лентюрлю старшею картою считается король, а тузъ—младшею.

Козырей въ этой игрѣ нѣтъ и масти при розыгрышѣ не соблюдаются. Карты игроками выкладываются послѣдовательно; т. е. на туза кладутъ двойку, на двойку—тройку, на тройку—четверку, на четверку—пятерку и т. д. включительно до короля.

Первый выходъ принадлежитъ всегда сидящему, слѣва отъ сдатчика. Ходить онъ имѣетъ право съ любой карты, стараясь какъ можно больше сбить своихъ картъ.

Выгоднѣе всего ходить съ карты рядовой, т. е. такой, которая имѣетъ за собой послѣдовательныя карты. Напримѣръ: если у игрока на рукахъ имѣется восьмерка, девятка, десятка и остальные карты разбитыя, то выгоднѣе всего выйти ему съ восьмерки, потому что на нее онъ имѣетъ право положить девятку и десятку. Но если бы, напри-
мѣръ у него былъ валетъ, онъ могъ бы положить

и валета; такимъ образомъ онъ сразу сбываетъ съ рукъ нѣсколько картъ.

Послѣ него правомъ положить карту или карты пользуется слѣдующій за нимъ игрокъ. Напримѣръ, на десятку слѣдующій игрокъ можетъ положить валета, но если найдется дама, то и даму, а при имѣніи короля, то и короля. Но если у него одинъ только валетъ или вовсе нѣтъ послѣдовательной карты, онъ можетъ прикупить по своему желанію одну или двѣ карты, или-же спасовать и позволить слѣдующему играющему перекрывать эту взятку.

Карты накладываются другъ на друга до тѣхъ поръ, пока не дойдетъ очередь положить кому *нибудь короля*.

Перекрывшій королемъ забираетъ себѣ всѣ деньги, положенныя на пять картъ Лентюрлю и, кромѣ того, каждый игрокъ выплачиваетъ ему, по предварительно сдѣланному условію, извѣстную сумму денегъ. Напримѣръ: если условились играть по 10 коп., то каждый проигравшій выплачиваетъ выигравшему эту цифру. Но много интереснѣе, игра по очкамъ: всякій игрокъ выплачиваетъ выигравшему столько копѣекъ (если играютъ по копѣйкѣ очко), сколько очковъ окажется въ оставшихся на рукахъ его картахъ. Причемъ счетъ картамъ ведется по ихъ стоимости, кромѣ туза, который считается за одно очко и фигуръ, которыя имѣютъ цѣну каждая по 10-ти очковъ.

Послѣ того, какъ однимъ изъ игроковъ взята королемъ взятка, игра кончается. При новой сдачѣ, каждый игрокъ опять вноситъ извѣстную сумму на Лентюрлю.

Желающій можетъ прикупить, но не болѣе двухъ картъ за разъ.

Прикупать, разумѣется, слѣдуетъ только тогда, когда для окончанія игры не хватаетъ на рукахъ дамы или короля, или даже валета. Напримѣръ: очередь выкладки картъ дошла до васъ. Послѣдняя карта кучки—десятка, слѣдовательно вамъ нужно положить валета и далѣе: у васъ-же на рукахъ имѣется дама и король, а валета-то и нѣтъ. Въ этомъ случаѣ, понятно, нужно идти за покупкой если попадется въ двухъ прикупленныхъ картахъ валетъ, то Лентюрлю выиграно вами.— Такъ-же слѣдуетъ прикупать и даму, если валетъ на вскрышкѣ, а у васъ на рукахъ находится король.— Прикупать слѣдуетъ и короля, если вы успѣли снести нѣсколько картъ до дамы.— Двухъ картъ, т. е. валета и даму или даму и короля прикупить черезъ-чуръ трудно, а потому идти за ними нѣтъ разсчета.

Играютъ въ Лентюрлю и другимъ манеромъ. Выигрываетъ не тотъ, кто беретъ взятку на короля, а тотъ, который первый снесетъ всѣ свои карты. Въ этомъ случаѣ играютъ такъ: перекрывшій королемъ, взятку беретъ себѣ и дѣлаетъ новый выходъ съ выгодной для него карты и на эту карту снова, по очереди, начинаетъ накладывать послѣдующія карты въ указанномъ порядкѣ до тѣхъ поръ, пока кто нибудь не перекроетъ и эту взятку королемъ. Послѣ этого слѣдуетъ новый выходъ и т. д. до конца игры.

Если одинъ изъ играющихъ во время розыгрыша сбудетъ въ кучку одну изъ картъ одинаковую съ

какимъ либо изъ открытыхъ на столѣ, т. е. семерку бубенъ, даму пикъ, туза пикъ, валета трефъ или короля червей, то этой картой оканчивается взятку и беретъ ту сумму денегъ, которая лежитъ на столѣ на открытой тождественной картѣ. Такъ: если у него была семерка бубенъ, то онъ снимаетъ деньги съ семерки бубенъ, если былъ валетъ трефъ, то съ валета трефъ и т. п.

Въ этомъ случаѣ всѣ остальные игроки должны въ складчину поставить вновь на опустѣвшую карту какую либо сумму денегъ. Это зависитъ отъ предварительнаго условія. Игроки могли условиться сдѣлать складчину по одной коп. или по двѣ. Такимъ образомъ: если пять игроковъ и взносъ опредѣленъ по 2 коп., то на картѣ появляется сумма въ 8 коп. (выигравшій избавляется отъ взноса). Игра же продолжается въ прежнемъ порядкѣ. Если одна изъ картъ Лентюрлю останется на рукахъ игрока, то проигравшій платитъ выигравшему вдвое, нежели за обыкновенную карту.

Такъ: оставшаяся на рукахъ пиковая дама, валетъ трефъ или король червей, считаются по 20 очковъ, семерка бубенъ за 14, а тузъ пикъ за 2 очка.

МУШКА-ПАМФИЛЬ.

Мушка-Памфилъ представляетъ изъ себя меньше интереса, нежели обѣ вышеописанныя. Играется она совершенно такимъ же образомъ, какъ и обыкновенная Мушка, придерживаясь всѣхъ правилъ, выше нами изложенныхъ.

Въ этой Мушкѣ Валетъ Трефъ самая значитель-

ная карта и пользуется всѣми преимуществами. Ради его особенности, ему присвоено названіе *Памфила*.

Игрокъ, къ которому пришелъ Памфилъ, обезпеченъ отъ ремиза, не смотря ни на какія карты, потому что этотъ Памфилъ считается самымъ старшимъ козыремъ въ любой масти.

Такъ: будутъ-ли козыри Пики, Бубны, Черви или Трефы—Памфилъ одинаково передъ ними значителенъ и бьетъ любую карту этихъ мастей.

Памфила же никто не можетъ перекрыть.

Игрокъ, объявляющій до начала прикупа, что у него есть Трефовый Валетъ, получаетъ съ каждого партнера заранѣе обусловленную сумму, не входящую однако въ расчеты игровой записи, а списывающуюся отдѣльно.

Сдатчикъ, который откроетъ Памфила—козыремъ имѣетъ право, взглянувши на свои карты и сообразивъ выгоду, переменить козыря, т. е. объявить другую масть, въ которой и долженъ производиться розыгрышъ.

Игровая запись и списываніе съ нея производится совершенно такимъ же образомъ, какъ и въ обыкновенной Мушкѣ, т. е. начинаютъ списывать съ 25 и выигравшимъ признается тотъ, который спишетъ первымъ свою запись.

Игрокъ, не взявшій ни одной взятки, ставитъ ремизъ въ размѣрѣ 5 point.

МУШКА-ШУТИХА.

Мушка-Шутиха мало употребительная игра, такъ же какъ и Мушка-Памфилъ.

Правила игры и розыгрыша въ ней ничѣмъ не рознятся отъ обыкновенной Мушки. Все ея различіе состоитъ въ томъ, что козыря сдатчикъ не открываетъ, а козырною мастью всегда является *пиковая*. Въ ней также сбрасываютъ карты, также прикупаютъ, также сдаютъ по 5 картъ каждому игроку а та же запись ведется, съ которой списываютъ сыгранныя взятки и къ которой прибавляютъ ремизы. Начальная цифра тоже 25.

Пиковая дама называется *Шутихой* и цѣнится на пять point болѣе всѣхъ другихъ картъ.

Самой старшей картой въ мастяхъ считается король и только одинъ онъ можетъ перекрывать даму.

Взятка, *взятая* пиковой дамой считается за восемь point; пиковый король покрывшій даму считается за пять. Такимъ образомъ: если игрокъ, имѣвшій пиковую даму и взявшій ея взятку—списываетъ 8, но если ее перебилъ король онъ записываетъ за даму только 4.

Игрокъ, у котораго образуется пять пикъ на рукахъ вмѣстѣ съ *Шутихой*—прямо по сдачѣ, или послѣ прикупки, это все равно,—открываетъ свои карты и признается выигравшимъ, т. е. со всѣхъ остальныхъ партнеровъ записываетъ не сыгранныя ихъ очки. Подобныя пять пикъ могутъ быть при самомъ началѣ игры и тогда открывшій ихъ пользуется полной записью остальныхъ игроковъ, записывая на каждого по 25 point.

Игрокъ не взявшій ни одной взятки и не имѣвшій дамы пикъ на рукахъ ставитъ ремизу 5 point, а игрокъ имѣвшій даму пикъ и не взявшій ни одной взятки, ремиза не ставитъ, а еще списываетъ съ записи 4 point.

МУШКА-МИСТИГРИ.

Мушка-Мистигри почти никакой не имѣетъ разницы отъ обыкновенной Мушки; законы и правила ея тѣ же; списываніе взятокъ и приписка ремизовъ одинаковыя; та же манера сдачи и въ той же формѣ прикупка.

Число играющихъ, можетъ быть отъ трехъ до семи, какъ и въ той Мушкѣ. Карты употребляются тоже по числу играющихъ, т. е. имѣетъ мѣсто между десяткой и валетомъ. Такъ: онъ перекрываетъ всѣ карты до десятки включительно, валетъ же, дама и король перекрываютъ его. Поэтому порядокъ картъ каждой масти таковъ: король, дама, валетъ, тузъ, десятка и т. д.

Преимущественною картою въ Мистигри считается *Король трефъ*. Значеніе его совершенно такое же какъ и туза пикъ въ обыкновенной Мушкѣ. Король трефъ, по неимѣнію трефовой масти можетъ быть перекрывается козыремъ.

Игрокъ, имѣвшій короля трефъ и не взявшій ни одной взятки, пишетъ ремизу 10 point. Игрокъ, не имѣвшій короля трефъ и не взявшій ни одной взятки, пишетъ ремизу только 5.

Игрокъ, имѣвшій короля трефъ и взявшій хоть одну взятку, даже бы не на него, а на карту другой масти или козыря списываетъ въ записи 5 лишнихъ point, кромѣ point списанныхъ за взятки.

Игрокъ, къ которому пришелъ король трефъ пасовать не имѣетъ права.

Если ктонибудь изъ игроковъ будетъ имѣть

при сдачѣ или при покупкѣ пять картъ одной масти, тотъ долженъ открыть карты и взять со всѣхъ партнеровъ заранее обусловленную плату, которая имъ записывается отдѣльно. Игровыя же записи остаются не тронутыми и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.

Въ случаѣ же если у нѣсколькихъ игроковъ въ одну игру составятся одномастные карты, выигрышъ достается тому игроку, у котораго карты старшей масти. Порядокъ мастей таковъ: пики, трефы, бубны и самая старшая черви.

Но если къ двумъ игрокамъ придутъ карты одинаковой масти, что впрочемъ очень рѣдко случается, то выигравшимъ считается тотъ, у котораго окажется больше очковъ на картахъ. При счетѣ очковъ король цѣнится въ пять, дама въ четыре, валетъ въ два, тузъ за одно, всѣ же остальные карты по своей обыкновенной стоимости.

Игрокъ имѣющій на рукахъ четыре карты одной масти, и трефоваго короля пятымъ, выигрываетъ Мушку, т. е. беретъ съ игроковъ всѣ ихъ записи. Послѣ этого Мистигри начинается снова.

МУШКА-КОПИЛКА.

Этотъ варіантъ Мушки появился очень недавно и призванъ игроками за игру чрезвычайно интересную. Прежде всего превосходство этой Мушки заключается въ томъ, что много въ нее проиграть почти невозможно; въ ней всегда уравнивлены шансы игроковъ.

Играющихъ должно быть ровно четыре человѣка.

Колода для этой Мушки употребляется малая, въ 32 карты.

Сдача производится по 5 картъ каждому, остальные карты кладутся на столъ для прикупки.

По серединѣ стола ставится касса или (*Копилка*) Въ эту кассу, по предварительному условію каждый игрокъ передъ началомъ игры вноситъ известную сумму, напримѣръ: по десяти, пятнадцати или двадцати копѣекъ.

Пиковый тузъ важную играетъ роль и въ этой Мушкѣ. Онъ перекрываетъ взятку любой масти и взятка имъ перекрытая считается вдвойнѣ.

Розыгрывается эта Мушка безъ козырей.

Первый выходъ принадлежитъ игроку, сидящему лѣво отъ сдатчика.

Розыгрышъ производится такъ: выходятъ, напримѣръ, съ пики, второй игрокъ долженъ дать на нее карту этой же масти, если же таковой у него нѣтъ, то можетъ прикупить, или сказать пасъ. Другую же масть сносить нельзя. Слѣдующій за этимъ игрокъ тоже обязанъ дать пику, если она у него имѣется, или пасовать, или обратиться къ прикупкѣ. Тоже самое продѣлываетъ и четвертый. Взятка принадлежитъ тому, чья карта во взяткѣ окажется старшею.

Если требуемая игрокомъ масть не окажется ни у одного партнера и никто не захочетъ для нея прикупить, слѣдовательно, всѣ трое спасуютъ, то игрокъ обязанъ взять свою карту обратно, а право выхода предоставить слѣдующему за нимъ игроку; если же на требуемую имъ масть хоть одинъ партнеръ даетъ нужную карту, а двое другихъ спасуютъ, — взятка считается.

Игрокъ, не взявшій ни одной взятки, вноситъ въ кассу ремизъ, предварительно обусловленный; на примѣръ—5 коп.

Также вноситъ ремизъ и тотъ, кто спасуетъ въ то время, когда у него на рукахъ есть требуемая масть.

Каждый игрокъ каждую взятку записываетъ передъ собой, упоминая къ какой масти она принадлежитъ.

Взявшій взятку ходить долженъ съ новой масти; два раза подъ рядъ одну и ту же масть проводить нельзя.

Если при сдачѣ у игрока окажутся четыре или три карты одной масти, то онъ ихъ кладетъ на столъ крапомъ вверхъ и проситъ игроковъ взять по картѣ. Взамѣнъ у него взятыхъ онъ беретъ новыя изъ прикупки. Партнеры же, воспользовавшіеся его картами, сбрасываютъ изъ своихъ по одной имъ ненужной.

Это правило соблюдается даже и при пиковой масти съ тузомъ. Такъ что пиковый тузъ легко можетъ перейти въ руки другихъ игроковъ.

Ни одинъ игрокъ не имѣетъ права умалчивать о пришедшихъ къ нему картахъ одинаковой масти.

Полная партія Мушки-Копилки состоитъ изъ четырехъ игръ (или четырехъ сдачъ).

Въ каждой игрѣ игрокъ, раньше другихъ снесшій свои карты, пользуется привилегіей и въ кассу не вноситъ ничего: остальные же игроки платятся заранее условленной суммой.

Игрокъ, первый спутавшій свои карты въ послѣдней, т. е. четвертой игрѣ, пользуется кассовымъ остаткомъ.

Послѣ четвертой игры производится раскладка денегъ. Совершается она такимъ образомъ. Каждый игрокъ подводитъ общій итогъ всѣмъ своимъ взяткамъ, взятымъ имъ въ продолженіи четырехъ игръ: каждая масть имѣетъ свою цѣну. Такъ, на примѣръ: каждая пиковая взятка стоитъ 1 коп., трефовая взятка—2 коп., бубновая—3 коп. и червонная—4 коп. Разумѣется, это зависитъ отъ предварительнаго условія и цѣны могутъ быть большими или меньшими.

Каждая взятка, перекрытая тузомъ, какъ уже сказано выше, цѣнится вдвое. На примѣръ: пиковая взятка, перекрытая тузомъ, стоитъ уже 2 коп., трефовая—4 коп., бубновая—6 и червонная—8 коп.

При новой партіи снова дѣлается вкладъ въ Копилку всѣми игроками и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.



РАМСЪ.

Игра Рамсъ съ недавняго времени стала игрою общепринятою и успѣхъ ея особенно замѣтенъ въ провинціальныхъ городахъ, гдѣ приобрѣла она положительное право гражданства.

Про Рамсъ нельзя сказать, чтобы онъ особенно былъ монотоненъ, но и нельзя сказать, чтобы онъ представлялъ много интереса. Въ основѣ своей онъ не замысловатъ и кромѣ небольшой практики ничего не требуетъ. Правила его не мудрены и легко запоминаются. Самый первый параграфъ въ правилахъ этой неголовомной игры: *быть осторожнымъ*.

Рамсъ начало свое беретъ отъ Мушки, на правилахъ и законахъ которой (но значительно упрощенныхъ) онъ построенъ. Записи, взятки, ремизы списываются совершенно такимъ же образомъ, какъ и въ той игрѣ, не говоря уже о сдачѣ, прикупкѣ и розыгрышѣ, которые положительно ничѣмъ не разнятся. Все существенное отличіе Рамса отъ Мушки заключается въ счетѣ и значеніи тузовъ.

1) Въ Рамсъ играютъ отъ трехъ до семи чело-
вѣкъ.

2) Колода для игры употребляется полная въ 52 карты, если играютъ болѣе четырехъ чело-
вѣкъ и въ 32 карты, если играющихъ количество меньшее.

3) Первый выходъ принадлежитъ игроку, сидя-
щему слѣва отъ сдатчика, послѣдующій взявшему
взятку.

4) Карты сдаются по пяти каждому.

5) Козырь сдающимъ открывается. Этимъ козы-
ремъ можетъ пользоваться сдатчикъ (но объ этомъ
въ своемъ мѣстѣ).

6) Каждый игрокъ по своему усмотрѣнію имѣетъ
право пасовать, или играть, прикупая нужное ему
количество картъ.

7) Ненужныя карты должны быть сброшены до
прикупа.

8) Игрокъ, получившій при сдачѣ какого бы то
ни было туза пасовать не можетъ.

9) Сдатчикъ имѣетъ право, какъ и прочіе игроки
пасовать при дурныхъ картахъ и вистовать при
хорошихъ.

10) Сдатчикъ прикупаетъ послѣ всѣхъ.

11) Послѣ прикупки онъ сбрасываетъ одну изъ
слабыхъ своихъ картъ и беретъ себѣ открытаго
козыря.

12) Если же сдатчикъ пасовалъ, то открытымъ
козыремъ никто не имѣетъ права пользоваться.

13) Разыгрывается Рамсъ совершенно также какъ
и Мушка: каждый игрокъ долженъ давать карту
требуемой масти. Но если требуемой масти у него
нѣтъ, онъ долженъ перекрывать взятку козыремъ.

14) За ренонсъ ставится ремизъ 5 point.

15) Кто имѣетъ на рукахъ карту требуемой масти

и по ошибкѣ перебьетъ взятку козыремъ, лишается взятки и ставитъ ремизъ 5 point; взятка же перебитая неправильно козыремъ передается тому, кому она должна принадлежать, при правильномъ розыгрышѣ.

16) Игрокъ, сдѣлавшій ренонсъ при тузѣ и взявшій хоть одну правильную взятку ставитъ ремизъ тоже не болѣе 5 point.

17) Игрокъ, имѣющій козырнаго туза, при своемъ ходѣ обязанъ пойти съ него. Игрокъ имѣющій козырныхъ короля и даму при своемъ ходѣ обязанъ выйти съ перваго и, если взятка ему уступится, долженъ пойти съ дамы.

18) Игрокъ, имѣющій козырнаго туза не долженъ пропускать козырную фигуру, т. е. на короля, даму или валета должно положить туза.

19) Игровую запись въ Рамсѣ начинаютъ съ крупной цифры, напримѣръ съ 100, 150 или 200.

20) За каждую взятку списывается по одному point, за туза пикъ пять point, за туза трефъ десять, за туза бубенъ пятнадцать и за туза червей двадцать.

21) Игрокъ, не взявшій ни одной взятки, при картахъ безъ туза, ставитъ ремизу 5 point, игрокъ же оставшійся безъ взятокъ при какомъ бы то ни было тузѣ ставитъ ремизъ соразмѣрно стоимости туза. Такъ обремизившійся при тузѣ пикъ приписываетъ ремизу 10, при тузѣ трефъ 15, при тузѣ бубенъ 20, при тузѣ червей 25. Игрокъ не взявшій ни одной взятки при двухъ или трехъ тузахъ приписываетъ столько ремизу, сколько въ общей сложности стоятъ тузы. Напримѣръ: за туза трефъ, бу-

бенъ и червей, не взявшій ни одной взятки приписывается 50 point.

22) Въ свою очередь игрокъ, имѣвшій двухъ или трехъ тузовъ и не оставшійся безъ взятокъ, списываетъ съ игровой записи всю сумму стоимости тузовъ. Такъ: за трехъ тузовъ, напр.: пиковаго, бубноваго и червоннаго игрокъ списываетъ 40 point, и кромѣ того 1 или 2 или 3 point за взятки.

23) Игрокъ имѣющій всѣ четыре туза, карты открываетъ и беретъ Рамсъ.

24) Если не предъидущій случайный выигрышъ, то Рамсъ беретъ тотъ, кто раньше спишетъ свою запись.

25) Ремизы записываются не отдѣльно, а приписываются къ записи. Такъ: положимъ у игрока было 75 point, и онъ долженъ поставить 20 ремизу, то 75 зачеркиваются и пишется 95. Поэтому въ Рамсѣ и употребляютъ выраженія: *приписать* и *отписать*.

26) Игрокъ у котораго окажутся всѣ пять картъ одинаковой масти, открываетъ свои карты и списываетъ въ своей записи 5 point, но если у него въ числѣ этихъ картъ былъ и тузъ, то списываетъ слѣдующую сумму и за туза: Всѣ же остальные игроки, изъявившіе желаніе играть, ставятъ ремизу 5 point, но если у нихъ окажутся тузы, то приписываютъ кромѣ того и за тузовъ. Даже для козырнаго туза въ этомъ случаѣ нѣтъ исключенія.

27) Въ Рамсѣ имѣютъ значеніе валеты, за которыхъ игроки списываютъ условную цифру. Игрокъ, къ которому пришли два черныхъ валета, т. е. пиковый и трефовый, или два красныхъ, т. е. бубно-

вый и червонный, списываетъ 5 point, за всѣхъ четырехъ валетовъ—10.

28) Игрокъ, къ которому пришли валеты, можетъ пасовать и всетаки списать за нихъ. Въ этомъ случаѣ, при сброскѣ картъ, онъ обязанъ показать ихъ присутствующимъ.

29) Списываетъ за валетовъ и тотъ, который ради прикупки долженъ ихъ разрознить, т. е. одного изъ нихъ сбросить. Тогда слѣдуетъ поступить такъ: передъ прикупомъ показать обоимъ валетомъ и сейчасъ-же списать за нихъ. Послѣ этого одного изъ нихъ можно сбросить и взять прикупъ.

30) Игрокъ имѣвшій валетовъ и не взявшій ни одной взятки, не ставитъ ремиза и не записываетъ за валетовъ. Одно идетъ за другимъ. Не взявшій же ни одной взятки при четырехъ валетахъ, списываетъ 5 point.

31) За валетовъ игрокъ не списываетъ, когда кто-либо откроетъ Рамсъ, т. е. объявить четырехъ тузовъ или пять картъ одинаковой масти.

32) Игрокъ у котораго осталось въ игровой записи не болѣе 5, имѣя двухъ валетовъ можетъ не играть, а объявивши ихъ, прикончить игру совершенно.

33) Если сдатчикъ засдался, или открылъ во время сдачи карту, принадлежащую одному изъ партнеровъ, карты смѣшиваются и сдача передается слѣдующему игроку.

34) Карта, нечаянно открытая сдатчикомъ во время раздачи прикупки, можетъ быть партнеромъ не принята. Взамѣнъ ея сдатчикъ долженъ дать другую карту, но пересдачи въ этомъ случаѣ требовать никто не имѣетъ права.

35) Разсчеты по окончаніи Рамса просты: выигравшій записываетъ за каждымъ партнеромъ столько, сколько у того осталось въ игровой записи point. Напримѣръ: у перваго партнера было 14, у второго—45, у третьяго 89, эти цифры имъ и записываются. Если играли по копѣйкѣ, то съ перваго онъ выигрываетъ 14 коп., со второго 45 коп. и т. д. Если по двѣ, то съ перваго 28 коп., со второго—90 коп. и т. д.



СТУКОЛКА.

Самая популярная коммерческая игра въ Россіи это безспорно Стуколка. Она проста и не замысловата, правила ея не велики и легко укладываются въ памяти каждаго. Въ стуколку одинаково хорошо можетъ играть и старѣй опытный игрокъ и игрокъ только что начинающій; умѣнье требуется очень небольшое, вся игра построена на счастіи. Однако, есть такіе *стукольщики*, которые ведутъ игру умно и расчетливо настолько, что въ проигрышѣ бывають рѣдко, и то не въ большомъ. Это зависитъ прежде всего, какъ впрочемъ и во всѣхъ играхъ, отъ сдержанности и хладнокровія. Когда, видимо, карта не идетъ,—они не рискуютъ, идутъ только на вѣрныя взятки. Положимъ, что подобная игра будетъ скучной и никакихъ выгодъ не принесетъ, за то при такомъ условіи и проигрышъ будетъ не великъ. Но если имъ счастливится, то они играютъ смѣло и рискованно, хотя опять-таки и рискуютъ съ расчетомъ: они знаютъ время, когда слѣдуетъ *пасовать*, когда—*купить*. Рискомъ въ Стуколкѣ называется то, когда игрокъ идетъ съ невѣрными взятками, а съ сомнительными, въ надеждѣ что при его счастіи удастся взять хоть одну взятку; но если

игрокъ съ надеждою на свою звѣзду, пойдетъ съ ничего незначащими картами или купитъ въ первой рукѣ, то это уже называется не рискомъ, а нелѣпостью.

Названіе свое *Стуколка* получила вѣроятно оттого, что каждый игрокъ объявляетъ о своемъ желаніи играть не обусловленной какой-либо фразой, а легкимъ *стукомъ* руки о столъ.

Существуетъ нѣсколько видовъ стуколки; съ гольцомъ, съ прикупкой, со шлейфомъ, обязательная.

СЪ ГОЛЬЦОМЪ.

Гольцомъ называется прикупка. Она существуетъ только для одного. Каждый игрокъ въ очереди имѣетъ на нее право. Такъ: если первый (сидящій слѣва отъ сдающаго) ее не возьметъ, а станетъ играть на своихъ картахъ, или спасуетъ, то ее имѣетъ право взять второй, если и второй ее не тронетъ, то третій и т. д. включительно до сдатчика, который на нее тоже имѣетъ право. Разумѣется, если кто-либо въ первой или во второй рукѣ возьметъ гольца, то остальные игроки должны или пасовать или играть на собственныхъ картахъ.

Съ гольцомъ играютъ такъ: всѣмъ играющимъ сдаютъ по три карты, послѣ открываютъ козыря и кладутъ его на оставшуюся колоду. Покупающій гольца, сбрасываетъ на столъ открытаго козыря и одну верхнюю карту, слѣдующія за тѣмъ три карты беретъ себѣ.

Послѣ того, какъ всѣ переговоры кончатся (кто играетъ и кто пасуетъ), долженъ быть сдѣланъ

первый выходъ. Первымъ всегда ходитъ тотъ, кто взялъ гольца, даже и тогда, когда онъ средній или послѣдній въ очереди играющихъ. Это единственное преимущество прикупки.

Если же гольецъ ни кѣмъ не взятъ, то первый выходъ дѣлаетъ первый изъясвившій желаніе играть.

Въ стуколку съ гольцомъ играютъ отъ четырехъ до семи человѣкъ. Разумѣется, чѣмъ больше играющихъ, тѣмъ веселѣе и оживленнѣе бываетъ игра. Послѣдній игрокъ по очереди, т. е. сдатчикъ не обязанъ играть, хотя бы только одинъ человѣкъ изъясвилъ желаніе играть. Даже и при свободномъ гольцѣ сдатчикъ можетъ пасовать.

Когда играющихъ много, т. е. человѣкъ пять и болѣе, то будучи первымъ отъ сдающаго, и не имѣя вѣрной взятки лучше пасовать, чѣмъ покупать гольца, потому что у остальныхъ игроковъ могутъ быть старшіе козыри и въ большомъ количествѣ.

Будучи же предпослѣднимъ или послѣднимъ и смотря по числу, изъясвившихъ желаніе играть, т. е. если играетъ одинъ или двое, то можно рискнуть и съ сомнительной взяткой. Сомнительной взяткой въ Стуколкѣ называется, небольшой козырь и двѣ старшія карты въ мастяхъ (тузы или короли); или два маленькіе козыря и третья незначительная карта. Но если имѣются два маленькіе козыря и тузъ какой либо масти, то возможно рискнуть и при трехъ играющихъ.

Если играетъ только одинъ и не на своихъ картахъ, а на купленномъ гольцѣ, то можно идти послѣднему съ незначительными картами и съ однимъ маленькимъ козыремъ, рассчитывая что можетъ быть

игрокъ большихъ картъ не купилъ. Съ тузами же и безъ козырей на одного гольца идутъ почти всегда.

Стуколка съ гольцомъ самая вѣрная и самая лучшая игра изъ всѣхъ стуколочныхъ игръ. Ремизы случаются рѣже и не бываютъ такими колоссальными, какъ на примѣръ въ игрѣ со шлейфомъ.

СЪ ПРИКУПКОЙ.

Въ эту Стуколку имѣетъ право прикупать всякій игрокъ и какое угодно ему количество картъ. Ремизы въ эту игру достигаютъ уже значительно большихъ размѣровъ и сама игра поэтому становится въ три раза крупнѣе предыдущей.

Расчеты на взятки измѣняются тутъ въ значительной степени. Въ этой игрѣ рисковать почти невозможно, потому что играющихъ въ большинствѣ случаевъ бываетъ большая половина, тогда какъ въ Стуколкѣ съ гольцомъ большая половина всегда пасуетъ. Въ этой игрѣ сомнительныя взятки оправдываются въ рѣдкихъ случаяхъ. Онѣ берутся положительно съ бою — или количествомъ козырей, или качествомъ ихъ.

Игра ведется такъ: послѣ сдачи начинаются объявленія. Желаящіе играть *стучатъ*, пасующіе сбрасываютъ карты на средину стола. Когда очередь объявленій дойдетъ до послѣдняго игрока, т. е. сдатчика, и когда онъ объявитъ свое рѣшеніе, — начинается покупка. Продаетъ сдающій. Сбросивъ козырь, который, какъ и въ предыдущей игрѣ, былъ открытъ и положенъ на колоду, онъ даетъ

играющимъ то количество картъ, какое они сбросятъ на столъ. Напримѣръ: первый игрокъ сбросилъ двѣ карты—сдатчикомъ ему дается двѣ верхнія карты, второй сбросилъ одну—ему дается одна слѣдующая карта, третій сбросилъ три—ему дается три слѣдующія карты, четвертый сбросилъ три—ему дается три карты и т. д. по очереди до послѣдняго. Тѣ же, которые первоначально пасовали, не имѣютъ права покупать или прикупать, для нихъ колода закрыта.

Въ Стуколку съ прикупкой болѣе шести человекъ играть не должны, иначе не хватитъ картъ для продажи. Самое законное число игроковъ для этой Стуколки—пять человекъ.

Въ этой игрѣ всегда ходитъ первый, объявившій желаніе играть.

Если найдется только одинъ человекъ, желающій играть, а всѣ остальные пасовали, то сдатчикъ обязанъ играть съ нимъ. Разумѣется, это всегда обуславливается до какой суммы ремизовъ и ставокъ онъ не имѣетъ права отказываться отъ игры.

Если пасуютъ положительно всѣ, то сдающій всѣ деньги, находящіяся на столѣ, въ видѣ ставокъ и ремизовъ, беретъ безъ розыгрыша себѣ.

Въ Стуколку съ прикупкой слѣдуетъ играть нѣсколько иначе, нежели съ гольцомъ. Можно по первой рукѣ *стучать* (т. е. объявить, что играете), имѣя только одного козыря, но не меньшей дамы или валета, рассчитывая прикупить къ нему еще какого нибудь козыря. Разумѣется это рискъ, и рискъ такой, за который можно и поплатиться жестоко, но иначе играть нельзя. Слишкомъ долго придется выжидать старшихъ козырей. Эта игра положительно

зависитъ отъ счастья. Идетъ карта—можно много выиграть, не идетъ—много проиграть.

Второму, если первый уже стукнулъ, рисковать съ однимъ козыремъ труднѣе. Лучше всего въ этомъ случаѣ пасовать.

Послѣднему, какъ и первому, играть легче. Ему не придется лавировать въ сносі картъ во время разыгрыванія такъ, какъ среднему игроку. Онъ безбоязненно даетъ того или другого козыря.

Играющіе, козыря оставляютъ на рукахъ, а остальные, бесполезныя по ихъ мнѣнію карты, мѣняютъ на прикупныя.

Когда стукнувшихъ много, т. е. не менѣе четырехъ, тогда лучше всего козырнуть, что называется свести козырей. Рѣчь идетъ не о тузѣ козырно, съ котораго ходитъ обязательно, а о маленькомъ козырѣ, который по расчету взятку взять не можетъ и долженъ упасть на козыря при второмъ ходѣ. Такой ходъ полезенъ игроку въ особенности, если на его рукахъ двѣ старшихъ не козырныхъ карты (два туза или король и тузъ разныхъ мастей) и одинъ козырь. Козыряя, слѣдуетъ рассчитывать на взятку въ мастяхъ. При двухъ козыряхъ, хотя бы и маленькихъ, и при одной посторонней, козырять не всегда выгодно. При двухъ козыряхъ и тузѣ постороннемъ, лучше сводить козырей. Впрочемъ, подобные ходы въ прямой зависимости отъ суммы разыгрываемыхъ ремизовъ.

СО ШЛЕЙФОМЪ:

Стуколка со шлейфомъ отличается отъ предъ-

идушей только тѣмъ, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотрится только сдатчикомъ объявляющимъ масть.

При этомъ условіи сдатчикъ обязанъ играть, не смотря ни на какое число стукнувшихъ. Закрытымъ козыремъ онъ пользуется и, прикупая, можетъ сбросить всѣ три карты и замѣнить ихъ тремя новыми изъ колоды. Съ козыремъ у него оказывается четыре карты, поэтому онъ еще сбрасываетъ одну и предлагаетъ дѣлать выходъ.

Но если ремизъ большой и сдатчикъ рискнуть боится, то можетъ онъ поступить съ козыремъ какъ въ игрѣ съ прикупкой, т. е. козыря открыть и положить на колоду и тогда имѣетъ право по своему усмотрѣнію играть или пасовать. Объ этомъ онъ обязанъ заявить до сдачи, въ противномъ же случаѣ отказываться отъ шлейфа не имѣетъ права. Тотъ же не имѣетъ права не открыть этого козыря, если имъ былъ уже заявленъ отказъ отъ шлейфа.

Сдатчикъ не долженъ смотрѣть свои карты ранѣе, нежели объявить козыря.

Козыря не долженъ смѣшивать съ своими картами, а обязанъ его положить отдѣльно возлѣ картъ, потому что въ случаѣ какихъ либо недоразумѣній, очень часто случающихся въ Стуколкѣ, онъ обязанъ его показать. Этимъ можно избѣгнуть нѣкоторыхъ обвиненій, взводимыхъ на сдатчика ретивыми игроками.

Игра ведется положительно такимъ же образомъ, какъ и съ прикупкой. Поочереды стучать и по очереди прикупаютъ. Ходитъ первый стучавшій.

Предпочтительное количество игроковъ—пять, но болѣе шести быть не должно.

Въ прикупкѣ слѣдуетъ придерживаться соображеній, высказанныхъ въ предыдущей игрѣ.

Въ игрѣ этой ремизы постоянные, а потому если играть даже по маленькой, возможно проигратъся ощутительно или наоборотъ, выиграть много. Этотъ родъ Стуколки самый азартный и вмѣстѣ съ тѣмъ самый несправедливый.

По условію играющихъ, въ этой Стуколкѣ допускается объявленіе въ темную (т. е. не смотря въ свои карты). За это при покупкѣ, объявившій игру такимъ образомъ, пользуется одной лишней картой. Такъ: если онъ сброситъ всѣ три свои карты—ему дается четыре, сброситъ двѣ—дается три, одну—дается двѣ. Затѣмъ онъ одну лишнюю сбрасываетъ и играетъ. Такъ же допускается и *разрѣзъ*. Покупка въ разрѣзъ совершается такъ: послѣ того, какъ всѣ включая и сдатчика, прикупили нужное имъ количество картъ, игроки въ эту сдачу пасовавшие берутъ изъ колоды четыре карты и одну изъ нихъ сбрасываютъ. Число *разрѣзающихъ* не ограничено. Первый выходъ дѣлаетъ купившій въ разрѣзъ. Если покупавшихъ въ разрѣзъ двое или трое, то ходитъ купившій послѣднимъ.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ.

Въ обязательную играютъ только тогда, когда игроковъ небольшое количество: человѣка четыре и много пять. Въ эту игру шансы у всѣхъ игроковъ равны, а сама игра не смотря на малочисленность партнеровъ, оживлена и весела.

Ставить условленную сумму обязаны всѣ игроки

и всё обязаны играть, пасовать никто не имѣетъ права,—это въ первую сдачу; во вторую сдачу—когда нѣкоторые окажутся обязательно въ ремизѣ, стучать по желанію и по желанію пасуютъ. Если ремизъ розыграется, снова всёми ставится условленная сумма и снова игра становится обязательною. Ремизы постоянные, но никогда не достигаютъ такой крупной цифры, какъ въ Стуколкѣ со шлейфомъ.

Играютъ исключительно на своихъ картахъ, прикупки ни для кого никакой не существуетъ. Козырь сдающимъ открывается и кладется на колоду имъ сдатчикъ не пользуется.

Въ обязательную, при ремизѣ, можно идти съ незначительными картами, имѣя только одного козыря. Играютъ даже и совсѣмъ безъ козырей, но имѣя разумѣется, старшія карты въ мастяхъ.

Выгоднѣе стучать: первому и послѣднему. Первому потому, что первый выходъ всегда принадлежить ему, послѣднему—что сбрасывать или перебивать ему приходится послѣ всѣхъ. Эти условія очень не маловажны для игроковъ, отыграть своего единственного козыря имъ удастся нерѣдко. Козырять отъ двухъ козырей первому игроку слѣдуетъ, этимъ ходомъ онъ легко обремизитъ нѣкоторыхъ изъ партнеровъ. Всё они сведутся на первую взятку, такъ какъ—по два козыря къ игрокамъ приходится чрезвычайно рѣдко, а потому они рискуютъ стучать съ однимъ. Если же игрокъ отъ двухъ козырей пойдетъ съ посторонней карты, то можетъ случиться, что онъ не возьметъ ни одной взятки и поставитъ ремизъ. Его козыри могутъ

упасть на старшихъ козырей партнеровъ, которые будутъ дѣлать взятки въ отдѣльности.

ОБЩІЯ ПРАВИЛА СТУКОЛКИ.

1) Садятся по картамъ. Вынувшій изъ колоды младшую карту выбираетъ мѣсто и первый сдаетъ.

2) Какъ сдача, такъ и ходъ производится слѣва на право.

3) Въ сдачѣ соблюдается очередь. Слѣдующій сдатчикъ—лѣвый сосѣдъ сдающаго.

4) Передъ сдачей сосѣдъ съ правой стороны долженъ колоду снять.

5) Карты сдаются по одной; всѣхъ картъ у каждаго игрока должно быть по три.

6) При играхъ съ прикупками, желающій играть долженъ разсмотрѣть свои карты и *стукнуть*. Это своеобразное объявленіе доходитъ до сдатчика. Когда онъ спасуетъ или стукнетъ, начинается прикупка. Раньше этого никто изъ играющихъ не долженъ отбрасывать лишнія карты, которыя желаетъ обмѣнить. Онъ только тогда отъ нихъ избавляется, когда до него дойдетъ очередь покупать.

7) Сдатчикъ покупку даетъ игроку послѣ сноса имъ обмѣниваемыхъ картъ.

7) Игрокъ, долженствующій сдѣлать первый выходъ, обязанъ ходить съ козырнаго туза, если онъ у него имѣется, а не съ другой какой-либо карты; или съ козырнаго короля, если онъ у него самъ другъ съ дамой,—въ противномъ случаѣ, не смотря на то, что онъ возьметъ взятку, долженъ поставить ремизъ въ размѣрѣ той суммы, которую въ данную игру разыгрывали.

винтъ.

9) Это правило распространяется и на игроковъ, сидящихъ въ средней рукѣ или въ послѣдней.

10) Если у средняго или послѣдняго игрока на рукахъ козырные король и дама, и если имъ пришлось однимъ изъ этихъ козырей, взять взятку, то другимъ козыремъ ходить имъ не обязательно.

11) Каждая идущая карта перебивается старшею. Пропускать младшею нельзя.

12) Если у игрока нѣтъ той масти, которую требуютъ, онъ обязанъ перекрывать ее козыремъ.

13) Козырей пропускать нельзя то-же, ихъ должно постоянно перекрывать старшимъ козыремъ.

14) Игроки не соблюдающіе этихъ правилъ, отвѣчаютъ за ремизъ.

15) Къ пересдачѣ обязываетъ: открытая сдатчикомъ во время сдачи карта, принадлежащая одному изъ игроковъ; лишняя карта, ошибочно имъ переданная кому-либо; недостатокъ картъ у одного изъ игроковъ. Если же сдатчикъ откроетъ свою карту и карта эта не будетъ козырнымъ тузомъ игра продолжается, но если открытая карта козырный тузъ, то онъ обязанъ пересдать.

16) Карты, сданныя ошибочно не въ очередь кѣмъ-либо, и уже видѣнные игроками, не смѣшиваются и не пересдаются, а разыгрываются на общемъ основаніи. Но если ошибка будетъ усмотрѣна во время, т. е. во время сдачи, когда козырь еще не объявленъ и игроки до картъ не касались, сдача передается настоящему сдатчику.

17) *Ставка* зависитъ отъ условія игроковъ. Она должна быть дѣлима безъ остатка—на три равныя части. Играютъ; по 3 копѣйки, по 6, по 9, по 12

и 15. Или по 15—30—45—60—75—90 к. и т. д. или по 1 р. 50 к., по 3 р., по 6 р. и т. д.

18) Такъ какъ каждая игра Стуколки состоитъ изъ трехъ взятокъ, то все находящееся на столѣ, т. е. ставки и ремизы, дѣлятся на три части и каждый, взявшій взятку получаетъ часть.

19) Тѣ играющіе, которые не взяли ни одной взятки ставятъ ремизъ въ размѣрѣ всей находившейся на столѣ въ эту игру суммы. Такъ если стояло одинъ рубль шестьдесятъ пять копѣекъ, то невзавшій обязанъ столько-же поставить. Его ремизъ розыгрывается слѣдующей игрой.

20) Каждый сдатчикъ обязанъ „за сдачу“ ставить известную сумму (т. е. если играютъ по 30 к.—то 30 к., если по 60 к.—то 60 к. и т. п.), которая присоединяется къ ремизу, если таковой есть, или разыгрывается одна, или (если играютъ въ обязательную) присоединяется къ общей ставкѣ. Если присоединяется къ ремизу, то этимъ самымъ онъ возрастаетъ, и уже слѣдующій обремизившійся игрокъ ставитъ сумму большую.

Такъ: играютъ по 15 к. На столѣ стоитъ 1 р. 65 к. За сдачу присоединяютъ къ $165 + 15 = 1$ р. 80 к. Значитъ игрокъ ставитъ 1 р. 80, къ этому ремизу опять въ слѣдующую сдачу присоединяютъ 15 к. и на столѣ оказывается 1 р. 95 к.—При раздѣлѣ на взятку выходитъ по 65 к.

Но если, когда стояло 1 р. 80 к. обремизились двое, то въ слѣдующую сдачу разыгрываютъ 1 р. $80 \text{ к.} + 1 \text{ р. } 80 \text{ к.} + 15 = 3$ р. 75 к., и т. д.



СЕМЕРИКЪ.

Эта игра, какъ и Вистъ, перешла къ намъ отъ Англичанъ и также какъ и Вистъ глубоко вкоренилась въ средѣ любителей карточной игры. Само собой разумѣется, что эта игра на русской почвѣ нѣсколько видоизмѣнилась и въ общемъ приняла другой характеръ. Въ Англіи Семерикъ называется Thre-Seven.

Семерикъ чрезвычайно своеобразенъ; онъ требуетъ навыка и знанія механизма игры, сбивчивъ и для невнимательнаго игрока крайне труденъ.

1) Для игры Семерикъ употребляется колода въ сорокъ картъ. Каждая масть имѣетъ: туза, короля, даму, валета, семерку, шестерку, пятерку, четверку, тройку и двойку. Десятки же, девятки и восьмерки изъ колоды вынимаются:

2) Играютъ вчетверомъ. Садятся въ такомъ же порядкѣ, какъ и въ Винтѣ, также какъ и въ той игрѣ игроки раздѣляются на двѣ партіи—играютъ двое противъ двоихъ.

3) Сдача производится по очереди.

4) Каждому игроку сдается по десяти картъ.

5) Партія состоитъ изъ двадцати одного point.

6) Каждая сторона должна стараться составить необходимую цифру двадцать одинъ.

7) Каждая сторона счета ведетъ сообща. Запись ведетъ одинъ изъ игроковъ каждой стороны.

8) Въ Семерикѣ самая старшая и самая сильная карта—*тройка*, за ней слѣдуютъ остальные карты въ такомъ порядкѣ: двойка, тузъ, король, дама, валетъ, семерка, шестерка, пятерка и четверка.

9) Козырей въ Семерикѣ не существуетъ.

10) Счеты и расчеты слѣдующіе: три семерки, случившіяся на одной рукѣ считаются—4 point, три тройки—3 point, три двойки—тоже, три туза—тоже.

11) Три короля, три дамы, три валета, три шестерки, и всѣ остальные считаются за одно point.

12) Тройка, двойка и тузъ одной масти называются *Бабой* и за это считается 3 point.

13) Если при Бабѣ имѣется король той же масти то считается 6; король и дама—9; король, дама и валетъ—15.

14) Имѣющій при Бабѣ три тройки, три двойки, или три туза, считаетъ за нихъ 4 point.

15) Главной мастью считается червонная; она какъ козырь бьетъ всѣ масти.

16) Червонная Баба считается за 5 point.

17) Шестерки, пятерки и четверки даже червонныя лишены всякаго значенія и къ никакимъ счетамъ не подходятъ.

18) Тройки, двойки, тузы, короли, дамы и валеты, имѣютъ значеніе во взяткахъ; такъ: какіе-либо три изъ названныхъ картъ, встрѣтившіяся въ одной взяткѣ, считаются за одно point, взявшими эту взятку; за четыре такихъ карты считается 2 point.

19) Игроки, взявшіе всё десять взятокъ, присчитываютъ 4 point.

20) Игроки, достигнувшіе 21 point тогда, когда запись противниковъ не имѣетъ 11, записываютъ выигрышъ вдвойнѣ, т. е. вмѣсто 21 пишутъ 42.

20) Счетъ point производится сейчасъ же послѣ сдачи, до выхода; фигуры же попадающія по три и по четыре во взяткахъ присчитываются во время розыгрыша.

22) Первый выходъ принадлежитъ игроку сидящему на лѣво отъ сдатчика; послѣдующій—взявшему взятку.

23) Взятки разсматривать до окончанія игры не дозволяется, также не позволительны какіе либо переговоры или намеки, которые по предварительному условію—штрафуются отъ 1-го до 3-хъ point.

24) Правила для выходовъ не существуютъ: каждый ходитъ съ той масти, которая у него сильна. Разумѣется слѣдуетъ придерживаться общихъ карточныхъ условій: ходить въ масть своего партнера, показывать ему свою масть и т. д.

25) На требуемую масть нужно давать карту той же масти. Ренонсы штрафуются 3-мя point.

26) Только не имѣя требуемой масти, можно сбрасывать какія угодно карты.

27) Карты своего партнера перебивать не слѣдуетъ, если во взяткѣ не получится трехъ или четырехъ фигурныхъ картъ.



ШЕСТЬДЕСЯТЬ ШЕСТЬ.

Игра эта въ основѣ своей очень проста, но тѣмъ не менѣе интересна, потому что требуетъ соображенія, ловкости, вниманія и пожалуй искусства. Игра эта—спеціально для двухъ игроковъ, но играютъ и втроемъ, что впрочемъ не совсѣмъ удобно и умаляетъ ея занимательность. Въ списокъ русскихъ игръ, игра эта попала не особенно давно, всего какихъ нибудь лѣтъ 15—20. Перешла она въ среднюю Россію изъ Германіи черезъ Привислянскіе края и на русской почвѣ видоизмѣнилась настолько, что, наврядъ бы коренные германцы признали въ ней свою популярную игру. На своей родинѣ она имѣетъ болѣе обширныя правила и требуетъ отъ игроковъ большаго умѣнья, нежели у насъ.

1) Весь смыслъ заключается въ томъ, что оба игрока стараются набрать взятки, состоящія изъ такихъ картъ, очки которыхъ составляли бы сумму шестьдесятъ шесть. Первый, набравшій необходимое количество очковъ, считается взявшимъ *игру*; *восемь* такихъ *игръ* составляютъ *партію*.

2) Когда употребляется въ 24 карты: порядокъ въ ней такой:

тузъ,
десятка,
король,
дама,
валетъ и
девятка.

3) Стоимость картъ такова: тузъ — 11 очковъ, король — 4, дама — 3, валетъ — 2, десятка — 10. Девятки же цѣнности никакой не имѣютъ.

4) Сдача производится выигравшимъ *шру*.

5) Сдается каждому по шести картъ.

6) Козырь открывается и около него кладется колода, изъ которой по мѣрѣ надобности игроки выбираютъ карты.

7) Первый ходъ принадлежитъ проигравшему предыдущую игру.

8) Первымъ беретъ карту изъ колоды тотъ, кто беретъ взятку.

9) Во время розыгрыша въ сносѣ картъ масти значенія не имѣютъ: напримѣръ на девятку бубенъ можно сбросить девятку пикъ, не смотря на то, что на рукахъ имѣются какія-либо карты бубновой масти. Вообще игроки поступаютъ по своему усмотрѣнію и соображаясь съ своими выгодами.

10) Каждый игрокъ имѣетъ право перекрывать карту партнера старшею картою, но той же масти. Такъ напр. валета трефъ онъ можетъ перекрыть дамой, королемъ, десяткой или тузомъ трефъ.

11) Также если игрокъ найдетъ для себя выгоднѣе перебить какую либо карту партнера козыремъ, то перебиваетъ ее, не смотря на то, что на рукахъ имѣются карты той же масти.

12) Разумѣется выгодно, перекрывать своими старшими картами (по числу очковъ) и брать старшія же карты партнера. Такимъ путемъ невозможно скоро набрать необходимыхъ шестьдесятъ шесть очковъ.

13) Игрокъ, имѣющій на рукахъ даму и короля одной масти, дѣлаетъ съ нихъ выходъ и присчитываетъ себѣ лишнихъ двадцать очковъ. За козырныхъ короля и даму, присчитывается сорокъ очковъ. Но если игрокъ не сѣумѣетъ или не успѣетъ выдти съ марьяжной карты *) то счетъ этихъ очковъ для него пропадаетъ.

14) Когда колода придетъ къ концу, масти входятъ въ силу и игроки не имѣютъ уже права давать карты не въ масть. На козыря должны давать козыря, а ежели какой масти не имѣютъ, то должны перекрывать ее козыремъ.

15) Если одинъ изъ партнеровъ рассчитываетъ добрать шестьдесятъ шесть очковъ своими картами, то въ серединѣ розыгрыша можетъ объявить колоду закрытою. Въ этомъ случаѣ, продолженіе игры должно вестись по предыдущему правилу, т. е. играть также какъ и при совсѣмъ сыгранной колодѣ.

16) Закрывать колоду можно только тогда, когда она заключаетъ въ себѣ не менѣе пяти картъ.

17) Игрокъ взявшій послѣднюю взятку присчитываетъ себѣ лишнихъ десять очковъ.

18) Партія состоитъ изъ восьми игръ, взятыхъ однимъ партнеромъ.

*) Марьяжными картами называются король и дама одной масти.

19) Если одинъ игрокъ имѣетъ картъ менѣе чѣмъ на 33 очка, то партнеръ его взявшій игру и имѣющій 66 очковъ, записываетъ игру вдвойнѣ, т. е. какъ будто бы онъ взялъ двѣ игры. Если игрокъ не возьметъ ни одной взятки, то партнеръ его считаетъ партію втройнѣ, т. е. какъ будто бы онъ взялъ три игры.

20) Игрокъ объявившій колоду закрытою и не взявшій 66 очковъ, проигрываетъ игру вдвойнѣ; т. е. партнеръ его приписываетъ себѣ двѣ игры, какъ бы имъ выиграны, не смотря на то, что число очковъ у него можетъ быть менѣе на 33. Но если у него нѣтъ ни одной взятки, то онъ выигрываетъ игру втройнѣ.

21) Если случится, что ни одного игрока не получится шестидесяти шести очковъ въ игру, то она признается *розыгрышемъ*. Доигрывать, т. е. добирать очки въ слѣдующую сдачу уже нельзя. За розыгрышъ, разумѣется, никто ничего не записываетъ, слѣдующая же сдача идетъ на общемъ основаніи, т. е. какъ новая игра.



КОНЧИНКА.

Эта безхитростная, слишкомъ простая по своему механизму игра пользуется большою популярностью на югѣ Россіи. Условія и правила ея такъ незначительны, что научиться играть въ нее не представляетъ ровно никакого труда.

1) Въ Кончинку, могутъ играть двое, трое или четверо. Ни записъ, ни правила не измѣняются ни сколько ни при какомъ количествѣ игроковъ.

2) Колоду для игры употребляютъ въ 52 карты.

3) Козырей не существуетъ вовсе.

4) Сдача производится, по очереди и такимъ образомъ сдатчикъ даетъ каждому игроку по четыре карты и четыре карты кладетъ открытыми на столъ.

5) Въ ходѣ тоже соблюдается очередь. Первый ходъ всегда принадлежитъ игроку, сидящему на лѣво отъ сдатчика.

6) Весь смыслъ игры сводится къ тому, что бы набрать какъ можно больше картъ, поэтому каждый игрокъ долженъ стараться набирать взятки.

7) Взятки берутся одинаковыми картами. Напримѣръ: королемъ можно взять со стола короля, дамой даму, десятку десяткой и т. д. Кромѣ этого можно еще брать по числу очковъ, напримѣръ: на

столѣ лежить тузъ, двойка и пятерка, въ общемъ составляющіе восемь очковъ, ихъ можно взять восьмеркой; или: тройку и четверку—семеркой, четверку и шестерку—десяткой и т. д. Разумѣется, брать одной картой нѣсколько очень выгодно.

8) Каждый валетъ считается самой старшей картой въ колодѣ, поэтому онъ беретъ всѣ карты лежащія на столѣ.

9) Послѣ того, какъ всѣ карты у игроковъ выйдутъ, тотъ же сдатчикъ, который началъ сдавать, снова даетъ всѣмъ по четыре карты и игра продолжается въ томъ же порядкѣ. Одинъ и тотъ же сдатчикъ бываетъ всегда до конца колоды.

10) Каждый сдатчикъ только при первой раздачѣ картъ кладетъ на столъ четыре открытыхъ карты при послѣдующихъ же раздачахъ этого уже не дѣлается.

11) Пасовать нельзя. Если нечѣмъ взять взятку, то должно какую-нибудь карту положить на столъ. Такъ же поступаетъ и тотъ, кому принадлежитъ ходъ и когда на столѣ не лежитъ ни одной карты.

12) Болѣе одной взятки подъ рядъ брать нельзя.

13) Двойка трефъ и десятка бубенъ называются *кончинками* и имѣютъ преимущества. Игрокъ, у котораго по окончаніи игры окажется одна изъ этихъ картъ, приписываетъ себѣ 1 point. Если окажутся обѣ—то 2 point.

14) Такъ какъ эти карты цѣнныя, то ходить ими (т. е. сбрасывать ихъ на столъ) не слѣдуетъ, а нужно выжидать когда будетъ возможно перекрыть ими другія одинаковыя карты.

15) Сдатчикъ, открывая четыре настольныя карты,

не долженъ оставлять двѣ одинаковыя или валета. Онъ обязанъ одну изъ одинаковыхъ, а равно и валета, положить въ середину колоды, а ихъ замѣнить другими. Напримѣръ: откроетъ онъ двухъ дамъ, одну изъ нихъ онъ снимаетъ и замѣняетъ ее другою картою, взятою сверху колоды; но если и эта окажется равною съ какою-либо лежащею на столѣ, онъ убираетъ ее и открываетъ слѣдующую.

16) Карты, оставшіяся въ самомъ концѣ игры беретъ себѣ тотъ, чья послѣдняя взятка.

17) Карты трефовой масти имѣютъ особую цѣнность. Игрокъ, имѣющій больше трефъ, нежели его партнеры, приписываетъ къ своему счету 1 point.

18) Счетъ картъ, трефъ и кончинокъ производится по окончаніи розыгрыша колоды.

19) Игрокъ, у котораго картъ болѣе, чѣмъ у противниковъ, приписываетъ къ счету 2 point.

20) Каждая игра имѣетъ не болѣе 5 point: 2 за карты, 2 за кончинки и 1 за трефы.

21) Выигрываетъ партію тотъ, кто первымъ достигнетъ въ своей записи цифры 15.

22) Порядокъ записи идетъ послѣдовательно. Напримѣръ: въ первой игрѣ игрокъ имѣлъ 2, во второй—4,—первую запись онъ зачеркиваетъ и пишетъ подъ нею 6. Въ третьей онъ взялъ 3,—зачеркиваетъ 6 и пишетъ 9 и т. д. до конца партіи. Предъидущія записи совсѣмъ стирать нельзя, въ избѣжаніе какихъ-либо недоразумѣній.

23) Игрокъ, которому остается до партіи всего 1 или 2 point, можетъ прикончить игру въ срединѣ розыгрыша, если ему удастся взять себѣ Кончинку или обѣ кончинки, или семь трефъ.

24) Разсчеты въ Кончинкѣ двойки: можно играть и на очки, т. е. каждый проигравшій уплачиваетъ выигравшему столько, сколько у него остается недоиграннаго до 15; на примѣръ: у него сыграно 10 point, онъ уплачиваетъ за 5 и т. п., каждое очко можетъ цѣниться по 1 копѣйки, по 2, по 3 и болѣе, это зависитъ отъ предварительнаго условія; и на извѣстный кушъ, т. е. на ставку: каждый игрокъ передъ партіей ставитъ на конъ, на примѣръ, по 25 к. Взявшій партію всѣ эти ставки беретъ себѣ и игроки снова ставятъ.

25) Есть вариантъ Кончинки, въ которомъ фигурныя карты имѣютъ очковыя цѣны, такъ: король—тринадцать очковъ, дама—двѣнадцать, валетъ—одиннадцать, тузъ же свою обыкновенную цѣну въ эту игру, т. е. одно очко. Въ эту Кончинку, возможно тогда королемъ забирать не только короля, но нѣсколько картъ, очки которыхъ составятъ четырнадцать; такъ же и дамой, и валетомъ. Валетъ же своего преимущественнаго значенія уже не имѣетъ и всѣхъ картъ, какъ въ предыдущей партіи, не забираетъ со стола. Остальныя правила и счета остаются тѣ же.



ГОРКА.

Эта игра въ основѣ своей чрезвычайно проста; механизмъ ея не представляетъ никакихъ трудностей. Хотя она между игроками и мало употребительна, но очень интересна.

1) Въ Горку играютъ отъ двухъ до пяти чело-вѣкъ.

2) Колода для игры употребляется въ 32 карты, отъ туза до шестерки включительно.

3) Каждая карта считается по числу значущихся на ней очковъ. Тузъ считается за 11 очковъ; фигуры—каждая по 10.

4) Играютъ не на очки и не на партіи, а на *ставки*; передъ каждой игрой, каждый игрокъ ставитъ на столъ опредѣленный кушъ.

5) Въ эту игру розыгрыша нѣтъ, а существуетъ только *хвальба*, т. е. преимущество картъ передъ картами противника.

6) Въ сдачѣ соблюдается очередь.

7) Сдатчикъ сдаетъ всѣмъ игрокамъ по 4 карты: первыя двѣ карты лицевой стороною внизъ, вторыя двѣ лицевой стороною вверхъ. Себѣ же сдатчикъ кладетъ всѣ четыре карты закрытыми.

8) Если кто, получивши двѣ первыя карты

вскроетъ ихъ, то остальные двѣ даются ему закрытыми.

9) Если играющій изъ первыхъ двухъ полученныхъ картъ вскрываетъ только одну, то при сдачѣ остальныхъ, одна карта дается ему открытой, а другая закрытой.

10) Если игрокъ, сидящій подъ рукой сдатчика ранѣ сдачи поставитъ на *конъ*, т. е. прибавитъ что нибудь къ первой ставкѣ, то онъ получаетъ всѣ четыре карты закрытыми. Слѣдовательно, поставить на *конъ* деньги, значитъ: поставить на темную. Отъ этого и называется сдать въ темную.

11) Если слѣдующій партнеръ выставитъ на *конъ* больше той суммы, какую поставилъ первый, то это значитъ *перетемнить*. Перетемнившій также получаетъ карты закрытыми. Перетемнять имѣютъ право всѣ играющіе.

12) Всѣ карты, которыя сдаются открыто, кладутся передъ каждымъ игрокомъ на столъ, и до окончанія игры никто не можетъ взять ихъ на руки, исключая только спасовавшихъ.

13) Окончивъ сдачу, сдатчикъ тотчасъ же долженъ вскрыть двѣ какія нибудь карты изъ своихъ четырехъ, а остальные, оставшіяся отъ раздачи, положить въ сторону.

14) Количество *фалекъ* обуславливается игроками до сдачи картъ. Ихъ можетъ быть нѣсколько, преимущественно назначаются дамы или шестерки.

15) *Фалькой* называется такая карта, которой придано особое значеніе, какъ сказано выше. *Фалька* при тузѣ означаетъ туза, при королѣ — короля, при десяткѣ — десятку и т. д. *Фалька* имѣетъ силу въ

каждой масти: при бубнахъ она составляетъ бубновую масть, при червахъ червонную масть и т. д.

16) *Трынкой* называются три карты одного значенія, въ числѣ которыхъ можетъ находиться и *фалька*; на примѣръ: три туза, два туза и *фалька*, два короля и *фалька*, три короля.

17) *Четверикомъ* называются четыре карты одинаковаго значенія, въ число которыхъ также можетъ входить и *фалька*, на примѣръ четыре туза, три короля и *фалька* и т. д.

18) *Хлюстомъ* называются четыре карты одной масти, на примѣръ: четыре черви, четыре трефы, три пики и *фалька* и т. д. Три карты одной масти, или двѣ карты одной масти и *фалька*, считаются также хлюстомъ.

19) Каждая *трынка* и три карты перебиваются четверикомъ и хлюстомъ.

20) *Трынка* старше трехъ картъ, а *четверикъ* старше *хлюста*.

21) *Трынка* и *четверикъ* старшей масти, перебиваютъ *трынку* и *четверикъ* младшей *).

22) *Хлюстъ* и три карты имѣютъ преимущества одинъ противъ другого, на примѣръ: *хлюстъ* изъ туза, короля и *фальки*, старше всѣхъ остальныхъ хлюстовъ.

23) По окончаніи сдачи, игрокъ, сидящій налѣво отъ сдатчика рассматриваетъ свои карты и если у него найдется что нибудь изъ вышеозначеннаго,

*) Старшинство мастей обыкновенные, т. е. черви, бубны, трефы и пики.

то идетъ въ гору, если же карты окажутся незна-
чущими, то онъ пасуетъ.

24) Идти въ гору значитъ увеличивать ставку,
пасовать значитъ отказываться отъ участія въ игрѣ.

25) Игра продолжается до тѣхъ поръ, покуда все
игроки не спасуютъ за исключеніемъ двоихъ, кото-
рые могутъ кончить игру миромъ.

26) Собственно говоря Горка не заключаетъ въ
себѣ никакихъ особенныхъ правилъ. Счастье въ
этой игрѣ зависитъ отъ риска и увеличиванія ста-
вокъ. Въ большинствѣ случаевъ смѣлые игроки и
при плохихъ картахъ остаются въ выигрышѣ, а
робкій и нерѣшительный и съ хорошими проигры-
ваетъ.

27) Если у всѣхъ на вскрышкѣ находятся сла-
бныя карты, а у васъ *четверикъ*, то разумѣется смѣ-
ло можно идти въ гору; подобная игра нисколько
не будетъ рискована.

28) Если у игрока находятся на вскрышкѣ двѣ
карты разныхъ мастей и наименованій, тогда уже
видимо онъ не имѣетъ *четверика*; по вскрытымъ же
картамъ можно узнать и могущую у него случиться
тринку.



ПОЛЬСКІЙ БАНЧЕКЪ.

Польскій Банчекъ—это совершенно новая шум-
ная и веселая игра. Количество игроковъ въ ней
не ограничено никакимъ числомъ: за столомъ мо-
жетъ быть отъ двухъ до десяти человѣкъ и даже
болѣе. Чѣмъ больше въ ней участвующихъ, тѣмъ
она интереснѣе. Легче и проще этой игры, трудно
что либо себѣ представить: она не имѣетъ никакихъ
ни правилъ, ни условій; она не утомляетъ внима-
ніе игрока и не требуетъ сосредоточенности; во
время игры можно разговаривать объ отвлеченныхъ
предметахъ, можно пѣть и ничто не помѣшаетъ ея
ходу. Хотя Польскій Банчекъ игра безспорно
азартная, но азартъ игрока можетъ выразиться въ
ней въ очень небольшой цифрѣ, такъ какъ банкъ
обыкновенно закладывается небольшой суммой, и
сумма утроившись со стола снимается. Слѣдова-
тельно, слишкомъ крупнаго куша въ банкѣ никогда
не бываетъ.

Игра ведется такъ:

Игроки вынимаютъ изъ колоды по картѣ. Вы-
нувший младшую начинаетъ игру, т. е. первый за-
кладываетъ банкъ. Условились, на примѣръ, закла-

дывать *три* рубля. (Можно и одинъ рубль, и два, и пять)...

Садятся не по порядку картъ, а кому гдѣ придется. Въ этомъ соблюдается правило Штосса.

Заложившій банкъ, смѣшиваетъ двѣ полныя колоды картъ, тасуетъ ихъ и даетъ снять правому сосѣду. Потомъ начинаетъ сдавать.

Сдаетъ всѣмъ играющимъ, исключая себя, по три карты (раздавая ихъ не вмѣстѣ, а по одной, подобно Стуколке).

Остальную колоду держать въ рукахъ крапомъ вверхъ.

Первый отъ него игрокъ съ лѣвой стороны смотритъ на свои карты и назначаетъ цифру, которую ставить на нихъ. Напримѣръ 25 коп.

Банкометъ послѣ этого открываетъ одну самую верхнюю карту колоды, находящейся у него въ рукахъ, и бросаетъ на столъ.

Если эта карта покрываетъ карты понтера, то послѣдній обязанъ сейчасъ же внести въ банкъ сказанную имъ сумму, т. е. 25 коп., но если карта эта младше картъ понтера, то банкъ выплачиваетъ ему такую же цифру, т. е. тоже 25 коп.

Послѣ назначаетъ второй играющій, потомъ третій и т. д. по очереди съ лѣвой стороны на право, Банкометъ каждому открываетъ карту.

Открывши карту послѣднему понтеру, банкометъ не тасуя уже и не снимая, снова сдаетъ всѣмъ по три карты и продолжаетъ игру въ томъ же порядкѣ.

Прежнія же карты, сброшенные игроками на столъ вмѣстѣ съ открытыми картами банкомета,

собираетъ игрокъ, сидящій на право отъ банкомета, тасуетъ ихъ и подкладываетъ подъ его колоду. Такъ что игра идетъ безъ перерыва.

Когда банкъ утроится, т. е. вмѣсто трехъ рублей въ немъ окажется девять, или когда сорвется, т. е. когда въ банкѣ не останется ничего, банкометъ обязанъ колоду передать лѣвому своему сосѣду, который ее перетасовываетъ, даетъ снимать и точно такимъ же образомъ продолжаетъ игру, предварительно заложивши обусловленные три рубля. Когда и у него банкъ будетъ сорванъ или достигнетъ девяти рублей, онъ передаетъ колоду лѣвому своему сосѣду и такъ банкъ переходитъ по очереди отъ одного къ другому.

Ни одинъ изъ понтеровъ не имѣетъ права отказать отъ банка, когда дойдетъ до него очередь, иначе онъ долженъ совсѣмъ прекратить игру.

Банкометъ не имѣетъ права ни снимать денегъ изъ банка, ни дополнять его.

Два раза подъ рядъ держать банкъ тоже не дозволяется.

Если банкометъ откроетъ понтеру карту раньше, нежели тотъ назначитъ сумму, то эта карта переходитъ въ распоряженіе послѣдняго. Онъ можетъ, если открытая карта, выше его, поставить только 5 коп. и наоборотъ, если онъ можетъ ее перекрыть своими, большую цифру, но никакъ не превышающую половины банка.

Понтеры пасовать не могутъ. Самая маленькая сумма, которую они могутъ поставить—5 коп. Самая большая ставка—это „по банку“, т. е. на всю сумму, имѣющуюся въ банкѣ.

Лучшими картами считаются: три старшія, но непременно разных мастей. Напримѣръ, на три разные туза идутъ „по банку“, потому что много шансовъ на выигрышъ; но случается что и съ ними проигрываютъ: стоитъ только банкомету открыть карту четвертой масти.

Карты перекрываются и въ цвѣтъ и въ масть. Тузъ перебиваетъ всѣ карты своей масти, король бьетъ всѣ карты, до дамы, дама—всѣ карты до валета, валетъ—до десятки и т. д.

Если же встрѣтятся двѣ карты одинаковыя, т. е. банкометъ откроетъ, напримѣръ даму пикъ и у понтера окажется тоже дама пикъ, то выигрываетъ послѣдній. Карты такимъ образомъ могутъ встрѣчаться очень часто, такъ какъ всегда играютъ въ двѣ колоды. Еще примѣръ: банкометъ открываетъ туза трефъ и у понтера на рукахъ тузъ трефъ, или банкометъ открываетъ двойку червей—и у понтера на рукахъ двойка червей,—выигрываетъ понтеръ.

По соглашенію играющихъ, допускается *примазка*. Игрокъ, имѣющій хорошія карты, не рискуетъ идти по банку, а ставитъ только нѣсколько копѣекъ или рубль. Тогда къ нему желающіе могутъ *примазываться*, т. е. приставить какую нибудь сумму на его карты. Игра съ примазкой очень веселая и у истыхъ игроковъ въ предпочтеніи.

Банкометъ не имѣетъ права никогда, ранѣе чѣмъ открыть карту, подсмотрѣть ее. Понтеры могутъ требовать, чтобы эта карта была открытою и могутъ распорядиться съ ней, какъ не во время данной, т. е. поставить 5 коп., если карта не перекрывается

картами ихъ, или въ противномъ случаѣ — взять пол-банка.

Въ игру съ примазкой, игрокъ имѣетъ право не позволять примазываться къ его картамъ, но за то и самъ въ свою очередь не смѣетъ ставить на карты другихъ игроковъ.



МАКАО.

Эта игра механическая, она не требует ни соображения, ни памяти. За ея незамысловатость говорить то, что она не имѣетъ ровно никакихъ правилъ, хотя и играется не произвольно. Игра однообразна, но не особенно скучна, можетъ быть благодаря тому, что въ нее играютъ безъ записи, а на чистыя деньги. Счастье въ этой игрѣ имѣетъ первенствующую роль; при несчастьи же можно проигратъся въ Макао безобразно. Въ настоящее время Макао изъ общества изгоняется, какъ игра безусловно азартная.

1) Число игроковъ въ Макао неограниченное: можетъ быть отъ двухъ до десяти и даже болѣе.

2) Играютъ въ двѣ полныя (отъ туза до двойки) смѣшанныя колоды.

3) Садятся по картамъ. Сдачу начинаетъ вынужденнѣйшую самую младшую карту.

4) Сдатчикъ называется *банкометомъ*, всѣ остальные игроки *понтерами*.

5) Сдача производится такъ: банкметъ даетъ каждому понтеру, не исключая и себя, по одной картѣ.

6) Карту эту не имѣетъ право смотрѣть ни самъ

банкметъ, ни одинъ изъ понтеровъ кромѣ того, кому она принадлежитъ.

7) Ставки опредѣляются до начала игры. Никто не имѣетъ права ставить больше или меньше условленной цифры.

8) Весь смыслъ игры заключается въ извѣстномъ количествѣ очковъ.

9) Всѣ шансы выигрыша на сторонѣ того, у кого окажется *девятка* или составитъ *девять* очковъ изъ двухъ картъ.

10) Прикупка въ Макао существуетъ. Банкметъ обязанъ каждому понтеру, желающему прикупить, дать карту.

11) Фигуры и десятки не считаются, играющіе вправѣ сбрасывать ихъ въ сторону и требовать новую карту.

12) Тузъ считается за очко, двойка за два очка и т. д.

13) Удачными прикупками считаются: если къ тузу прикупить восьмерку, семерку или шестерку; къ двойкѣ—семерку, шестерку или пятерку; къ тройкѣ—шестерку, пятерку или четверку; къ пятеркѣ—четверку, тройку или двойку и т. д.

14) Большое число при покупкѣ считается проигрышемъ. Такъ: прикупить къ тройкѣ восьмерку будетъ считаться только одно очко; или прикупить къ пятеркѣ девятку, будетъ считаться только четыре и т. д.

15) Понтеру, имѣющему девятку съ перваго раза, безъ прикупки, банкметъ платитъ сумму условленной ставки *строе*. Впрочемъ, только тогда, когда у него самого карта меньшей стоимости.

16) Имѣющему восьмерку съ перваго раза, безъ прикупки—сумму ставки вдвое.

17) Имѣющему семерку съ перваго раза, безъ прикупки,—ординарную ставку.

18) Понтерамъ же, составившимъ девять, восемь и семь очковъ посредствомъ прикупки—платить всѣмъ одинаково ординарную ставку.

19) Но всѣ эти выдачи онъ производитъ при условіи, если у него самого карта стоимостью ниже всѣхъ сказанныхъ.

20) Карты банкмета равныя картамъ понтеровъ имѣютъ преимущество и всѣ они платятъ ему: за девятку втрое, за восьмерку вдвое, за семерку обыкновенную ставку.

21) Банкометь, имѣющій *восемь* очковъ, выплачиваетъ условенныя ставки понтерамъ, имѣющимъ девять, съ остальныхъ получаетъ самъ.

22) Банкометь, имѣющій *семь* очковъ выплачиваетъ понтерамъ, имѣющимъ девять и восемь очковъ, съ остальныхъ получаетъ самъ.

23) Банкометь, имѣющій *шесть* очковъ,—выплачиваетъ имѣющимъ девять, восемь и семь очковъ.

24) Банкометь, имѣющій *пять* очковъ—выплачиваетъ имѣющимъ шесть, семь и болѣе, съ остальныхъ получаетъ самъ, и т. д. въ томъ же порядкѣ. Банкометь выплачиваетъ всѣмъ понтерамъ, очки которыхъ превышаютъ его.

25) Послѣ окончанія банка, т. е. послѣ того, какъ всѣ карты сыиграются, банкъ передается слѣдующему игроку, сидящему на лѣво отъ банкмета, отъ него переходить опять къ слѣдующему и такъ продолжается до окончанія самой игры.

БАККАРА.

Эта игра одна изъ азартныхъ. Она не особенно занята, совсѣмъ не весела, но между тѣмъ у игроковъ въ большомъ ходу и въ спискѣ коммерческихъ игръ занимаетъ не послѣднее мѣсто. Вся игра основана на счастья. Она имѣетъ много сходства съ Штоссомъ, Макао, стариннымъ и вышедшимъ теперь изъ употребленія Гальбцвельфомъ; тѣ же банкметы и тѣ же понтеры. Правила, какъ и во всѣхъ играхъ подобнаго рода, не многосложны и не затруднительны для соображенія.

1) Въ Баккара играютъ въ двѣ полныя мѣшанныя колоды, которыя тасуются предварительно однимъ изъ партнеровъ, а потомъ самимъ банкметомъ, причемъ банкметь имѣетъ право перекинуть нѣсколько картъ подъ исподъ колоды, что называется „bruler les cartes“, но не иначе какъ предупредивъ о томъ играющихъ.

2) Садятся по произволу, а не по картамъ.

3) Число игроковъ не ограничено. Они могутъ, когда имъ угодно прикончить игру и отойти отъ стола, а также могутъ и приставать во время тали, разумѣется съ разрѣшенія банкмета.

4) Послѣ того какъ карты будутъ стасованы, банкметь обязанъ дать одному изъ играющихъ снять колоду.

5) Банкометь сдаетъ карты по одной, сначала слѣва на право всѣмъ игрокамъ, не исключая и себя, потомъ по другой картѣ справа на лѣво. Такимъ образомъ каждый понтеръ получаетъ двѣ карты.

- 6) Сданные карты имѣютъ значеніе только по количеству своихъ очковъ.
- 7) Каждый понтеръ прежде чѣмъ получить отъ банкомета двѣ карты, долженъ положить возлѣ себя ту сумму денегъ, которой желаетъ рискнуть.
- 8) Банкометъ каждую ставку удваивать.
- 9) Въ Баккара самыми лучшими выигрышными очками считаются 9, 19 и 29. Также хороши карты на которыхъ насчитывается 8, 18, и 28, и наконецъ недурны 7, 17 и 27.
- 10) Слѣдующія же цифры 6, 16 и 26, въ расчетъ входятъ, но имѣютъ шансы сравнительно меньшіе.
- 11) Каждая фигура въ Баккара считается за десять очковъ.
- 12) Карты банкомета имѣютъ всегда преимущество передъ картами понтеровъ; т. е. если встрѣтятся одинаковыя цифры очковъ у того и другого, т. е. у банкомета и понтера, то ставка берется первымъ.
- 13) Если у банкомета будетъ 9 и 19, то онъ сразу открываетъ карты и забираетъ себѣ всѣ ставки понтеровъ. Не смотря на то, что нѣкоторые игроки имѣли одинаковыя съ нимъ цифры очковъ, т. е. 9 или 19.
- 14) Если у банкомета выпадаетъ 8 или 18, а у одного изъ понтеровъ будетъ 9 или 19, то банкометъ выплачиваетъ только одному этому понтеру, съ остальныхъ же получаетъ самъ.
- 15) Если нѣсколько понтеровъ разомъ имѣли цифру 9 или 19, то банкометъ уплачиваетъ имъ всѣмъ.
- 16) Если ни понтеры, ни банкометъ не имѣютъ

на рукахъ ни 8, ни 9, то позволительно прикупать.

17) Порядокъ въ прикупкѣ слѣдующій: сначала покупаетъ понтеръ, сидящій съ правой стороны потомъ сидящій съ лѣвой, потомъ опять понтеръ съ правой, слѣдующій за купившимъ уже, за нимъ снова понтеръ съ лѣвой и т. д.

18) Прикупать можно не болѣе одной карты.

19) Послѣ всѣхъ банкометъ имѣетъ право прикупить и для себя.

20) Послѣ того какъ нѣкоторые понтеры объявили игру на своихъ картахъ, а нѣкоторые прикупили и по объявленіи банкометомъ игры или прикупки, карты всѣми играющими открываются.

21) И сейчасъ же по провѣркѣ очковъ опредѣляется выигрышъ или проигрышъ.

22) Примѣры выигрыша и проигрыша: если у банкомета 6 очковъ, а у одного изъ понтеровъ 7 и у другого 5, то первому банкометъ выплачиваетъ, а со второго получаетъ; но если у того и у другого понтера по 7 и по 8 очковъ, то банкометъ выплачиваетъ имъ обоимъ; если же у понтеровъ и банкомета встрѣчаются равныя цифры очковъ 6, то всѣ ставки (ординарныя понтеровъ, и двойныя банкомета) дѣлятся на столько равныхъ частей, сколько играющихъ имѣютъ эту цифру; напр. 6 очковъ имѣли два понтера и банкометъ, общая сумма ставокъ была 18 руб., то каждому пришлось по 6 руб. Подобный дѣлежъ считается единственнымъ исключеніемъ.

23) Прикупать имѣетъ право тотъ, кто имѣетъ только 4 очка.

24) Число очковъ 10, 20 и 30 называется „Баккара“ и пользуются особыми преимуществами.

25) Въ „Баккара“ банкометъ не обязанъ по истеченіи извѣстнаго времени или по окончаніи талии, передавать банкъ другому игроку и требовать этого никто не смѣетъ.



ТРИНАДЦАТЬ.

Игра эта слишкомъ не мудрена, какъ и всѣ игры подобнаго рода, основанныя на случайности и разыгрывающіяся механически, безъ участія соображенія или искусства.

Для игры Тринадцать употребляютъ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты.

Число игроковъ неограничено.

Первымъ *банкометомъ* бываетъ тотъ, кто вынетъ самую младшую карту. Потомъ банкъ переходитъ отъ одного къ другому, по очереди.

Игра ведется такимъ образомъ: каждый *понтеръ* ставитъ какую угодно ему сумму денегъ, разумѣется, освѣдомясь предварительно какой капиталъ въ банкѣ? Понтеръ ставитъ деньги не на карту, а просто кладетъ ихъ на столъ около себя. Послѣ этой операціи, банкометъ начинаетъ игру. Онъ вскрываетъ карты одну за другою и произноситъ: открывая первую карту:

— Двойка!

Открывая вторую карту:

— Тройка!

Третью:

— Четверка!

Четвертую:

— Пятерка!

Пятую:

— Шестерка!

Шестую:

— Семерка!

Седьмую:

— Восьмерка!

Восьмую:

— Девятка!

Девятую:

— Десятка!

Десятую:

— Валетъ!

Одиннадцатую:

— Дама!

Двѣнадцатую:

— Король!

Тринадцатую:

— Тузъ!

Если банкометъ во время этого перечня не отгадаетъ ни одной карты, т. е. не вскроетъ ту которую называетъ, уплачиваетъ каждому понтеру столько, сколько они ставили.

Но если, банкометъ отгадаетъ, т. е. вскроетъ ту карту, которую назвалъ, беретъ себѣ всѣ ставки понтеровъ. Примѣръ: банкометъ открывая пятую карту, произноситъ „шестерка!“ и пятая карта оказывается дѣйствительно шестеркой; или говоря „дама!“ открываетъ даму.

Въ первомъ случаѣ, т. е. когда банкометъ не отгадалъ ни одной карты, а слѣдовательно прои-

гралъ, банкъ переходитъ къ игроку, сидящему слѣва. Онъ ихъ перетасовываетъ, даетъ снять и ведетъ игру въ томъ же порядкѣ. Если и онъ не отгадалъ ни одной карты, банкъ переходитъ къ слѣдующему и т. д.

Но если банкометъ отгадаетъ, то долженъ держать банкъ еще разъ, если второй разъ выиграетъ, то третій и т. д. до тѣхъ поръ, пока не проиграетъ. Карты тасовать послѣ каждого раза онъ не имѣетъ права, это позволительно только тогда, когда выйдетъ вся колода и ему приходится снова отгадывать. Послѣ отгаданной карты, перечень начинается сначала. Напримѣръ, банкометъ отгадалъ *пятерку*; получивши съ понтеровъ ставки, онъ снова начинаетъ переименовывать карты, т. е. слѣдующую за пятеркой карту называетъ двойкой и такъ далѣе.

Банкометъ обязанъ открывать карты не торопясь и по одной, складывать ихъ на столъ въ одну ровную кучку.



· ДВАДЦАТЬ ОДНО.

Эта игра принадлежитъ къ разряду азартныхъ, въ родѣ Баккара, Макао и др. Вся разница между тѣми играми и этой въ счетѣ очковъ и значеніи фигуръ:

- 1) Число игроковъ не ограничено.
- 2) Для игры употребляются двѣ полныя смѣшанныя колоды.

3) Банкъ держать всѣ игроки по очереди.

4) Банкометъ сдаетъ всѣмъ понтерамъ по двѣ карты, не исключая и себя.

5) Каждый понтеръ ставитъ какую ему угодно сумму денегъ.

6) Весь смыслъ игры состоитъ въ томъ, чтобы составить себѣ двадцать одно очко.

7) Банкометъ первый смотритъ свои карты и если у него окажется условныя двадцать одно очко, то онъ сейчасъ же показываетъ ихъ и прекращаетъ дальнѣйшій ходъ игры, взявъ себѣ всѣ ставки понтеровъ.

8) Если нужное количество очковъ не пришло по сдачѣ, то можно составить его посредствомъ прикупки, позволительной какъ для понтеровъ, такъ и для банкомета.

9) Прикупать можно не болѣе трехъ картъ.

10) Банкометъ выигрываетъ только съ тѣхъ понтеровъ, у которыхъ на картахъ очковъ окажется менѣе, чѣмъ у него.

11) Понтеры же, очки которыхъ превышаютъ очки банкомета выигрываютъ. Банкометъ выигрываетъ такую же сумму, какою они рисковали.

12) Съ понтеровъ же, очки которыхъ равны очкамъ банкомета, не проигрываютъ и не выигрываютъ. Ставки снимаются ими обратно.

13) Понтеры, къ которымъ двадцать одно очко пришло при сдачѣ, получаютъ съ банкомета вдвое болѣе своей ставки.

14) Всѣ фигуры считаются за десять очковъ, тузъ же имѣетъ двоякую цѣну; онъ можетъ считаться и за одно очко и за одиннадцать. Цѣнить его каждый игрокъ по своему усмотрѣнію. Всѣ остальные карты.

ты имѣютъ свою стоимость, т. е. двойка—два очка, тройка—три и т. д.

15) Прикупка совершается въ томъ же порядкѣ, въ какомъ производится и сдача.

16) Если понтеръ имѣетъ двадцать одно очко сразу, а банкометъ такое же количество составитъ послѣ прикупки, то карты понтера имѣютъ преимущество и банкометъ выплачиваетъ ему все-таки вдвое.

17) Если понтеръ имѣетъ число очковъ близкое къ 21, то прикупать ему не слѣдуетъ, потому что легко можетъ перебрать. Близкими считаются: 16, 17, 18, 19 и 20 очковъ.

18) Понтеръ или банкометъ, прикупившій и составившій *болѣе двадцати одного очка* проигрываетъ.

19) Если случится, что въ одну сдачу закупаются понтеръ и банкометъ, то они этимъ квиваются, т. е. никто изъ нихъ не выигрываетъ и не проигрываетъ.

20) Закупившійся банкометъ выплачиваетъ всѣ ставки понтеровъ вдвое. Когда банкометъ окончитъ талию, т. е. сыиграетъ всѣ карты двухъ колодъ, банкъ переходитъ къ слѣдующему понтеру, сидящему налѣво.

21) Послѣ каждой талии карты тасуются и предлагаются банкометомъ для съемки понтеру, сидящему направо.



Э К А Р Т Е.

Родъ Макао.

Введена игра эта въ петербургскихъ клубахъ

послѣ уничтоженія „очковыхъ“ игръ: Баккара, Макао, Викторія и т. д.

Клубное Экарте не имѣетъ ничего общаго со старинной игрой Экарте, тихой и спокойной, имѣющей очень широкое распространение во Франціи.

Условія и правила совершенно тождественны съ Макао или Викторіей.

Игроки также дѣлятся на банкометовъ и понтеровъ.

Банкъ держится по очереди.

Единственное отличіе Экарте отъ прочихъ азартныхъ банковыхъ игръ—это присутствіе козырей. Счета очковъ не существуетъ.

Употребляются двѣ полныя колоды.

Карты сдаются на четыре табло, хотя за столомъ можетъ сидѣть восемь человѣкъ.

На каждое табло по четыре карты, семнадцатая карта открывается и означаетъ собою козырь.

Затѣмъ всѣ вскрываютъ карты. У кого окажется присутствіе козырей, тотъ и выигрываетъ. Причемъ старшинство козырей принимается въ расчетъ. У кого козырь старшій—тотъ побѣдитель. Разумѣется банкометъ считается козырями со всякимъ табло въ отдѣльности.

Козыри одинаковой стоимости въ расчетъ не принимаются. Ихъ считаютъ сброшенными. Напримѣръ, у понтера тузъ и у банкмета тузъ—это называется ан-картъ и не подлежитъ оплатѣ ни съ той, ни съ другой стороны. Но если у одного изъ нихъ при тузѣ имѣется еще какой нибудь козырь, то тотъ козырь выигрываетъ неизбѣжно. А если по козырю у того и у другого при тузѣ, то беретъ тотъ, у кого

онъ старшій. У одного тузъ и пятерка, у другого тузъ и восьмерка,—выигрываетъ послѣдній. У первого, напр., тузъ, пятерка и двойка, а у второго, тузъ и восьмерка—ан-картъ. Тузы не въ счетъ, и каждый изъ нихъ беретъ по одной взяткѣ (взятки предполагаемыя, въ нихъ принципъ игры). Одинъ на восьмерку, на которую сносится двойка, другой на пятерку.

Также ан-картомъ считается, если у одного два маленькихъ козыря, а у другого одинъ старшій: берутъ по взяткѣ и въ ставкахъ расходятся.

Одинаковыя по размѣру козыри, даже среднія, непременно изъ счета исключаются. Напр., у одного король, валетъ и девятка, у другого дама, валетъ и двойка. Тоже ан-картъ. Первымъ ходитъ съ короля, второй сбрасываетъ двойку; валеты сбрасываются, и второй беретъ дамой девятку противника. И т. д. въ томъ же разсчетѣ, къ слову сказать, весьма простомъ и удобопонятномъ. У одного тузъ, у другого двѣ двойки—ан-картъ.

Первый ходъ предполагается отъ того, у котораго имѣется старшій козырь. Это уравниваетъ шансы играющихъ. При другомъ условіи, приходилось бы проигрывать совершенно несправедливо, сводя козырей въ руку.

Примѣръ для ходовъ: у банкмета король и семерка, у другого—тузъ и дама, у третьяго—валетъ и тройка, у четвертаго—восьмерка и пятерка. У банкмета ан-картъ со всѣми. Понтеръ, имѣющій туза, обязанъ первымъ дѣлать предполагаемый выходъ. Онъ беретъ на туза семерку, а банкметъ королемъ даму—по взяткѣ; для слѣдующаго парт-

нера уже онъ дѣлаетъ выходъ, потому что у него старше козырь—и въ результатѣ тоже по взяткѣ, какъ и съ послѣднимъ.

Въ Экарте играютъ двоемъ: съ ограниченнымъ банкомъ и съ отвѣтственнымъ.

Ограниченнымъ банкъ считается тогда, когда банкметъ ставить извѣстную сумму—5, 10, 15 и болѣе рублей. При чемъ первый и второй партнеръ обязаны ставить извѣстную обусловленную сумму, напр. не меньше 5 или 3 руб., послѣдній ставить любую цифру. И это только на первую карту, на слѣдующія каждый ставитъ по своему усмотрѣнію.

Если банкъ срываетъ первый, то слѣдующіе за нимъ понтеры не получаютъ, не отдають, хотя бы у нихъ былъ жиръ, а у банкмета какія либо козыри.

Не смѣшивая картъ, банкметъ имѣетъ право заложить ограниченный банкъ во второй разъ. Но если будетъ и онъ сорванъ, то банкметомъ дѣлается слѣдующій по очереди, или же неудачному банкмету предоставляется случай держать банкъ отвѣтственный, т. е. отвѣчать ставки каждаго табло.

Можно начинать и прямо „съ отвѣта“.

Для отвѣтственнаго банка не обязательно продолжать талію, можно просить vis-a-vis перетасовать карты для новой. Однако для отвѣтственнаго банка болѣе двухъ талій имѣть нельзя.

ЛАНСКНЕХТЪ.

Игра эта изобрѣтена во Франціи при Людовикѣ XIII и пользуется до сихъ поръ правами гражданства.

Играется въ двѣ полныя колоды, хотя можно играть и въ три, и въ четыре и болѣе. Это зависитъ отъ числа игроковъ, число которыхъ не ограничено.

Банкометомъ бываетъ каждый по очереди.

Передъ началомъ игры, каждый изъ играющихъ вноситъ извѣстную сумму въ запасный фондъ. Напримеръ играетъ восемь человѣкъ, сложились по 25 р., образовалась сумма въ 200 р. Капиталъ этотъ можетъ или увеличиться, или израсходоваться, смотря по счастью банкометовъ. При первомъ случаѣ онъ дѣлится въ концѣ игры между всѣми играющими, при второмъ—пополняется. Банкъ мечется такъ:

Банкометъ ставитъ какуюнибудь сумму, слѣдующій за нимъ понтеръ идетъ на нее. Впрочемъ, первый понтеръ можетъ идти только на часть суммы, уступивъ остальную другимъ понтерамъ, но если на это не послѣдуетъ согласія другихъ игроковъ, то остальною суммою отвѣчаетъ запасный фондъ. Капиталъ банкомета все время долженъ удваиваться, или же его срываютъ.

Когда ставка разобрана, банкометъ открываетъ верхнія двѣ карты, изъ которыхъ первая кладется направо, вторая налево. Правая сторона банкомета, лѣвая—понтера. Затѣмъ въ средину, между этими картами, складываетъ колоду по одной картѣ и когда выйдетъ карта, тождественная съ разложенными направо и налево, опредѣляется выигрышъ. Положимъ, что правая карта—дама (принадлежитъ держащему ланскнехтъ), лѣвая—валетъ. И вотъ, если первымъ выйдетъ валетъ—проигрываетъ банкометъ, тотчасъ же передающій талію слѣдующему

игроку; если же выйдетъ дама—банкометъ выигрываетъ. Его ставка удваивается. Онъ можетъ либо сняться, либо предлагать слѣдующую карту. Банкъ опять долженъ быть покрытъ. Выигрываетъ вновь—и снова можетъ продолжать. Когда въ колодѣ выходитъ карта банкомета, то на слѣдующую ставку онъ кладетъ новыя карты направо и налево и вновь начинаетъ метать. Если выйдутъ на стороны двѣ одинаковыя карты, то это называется *пліе* и всегда бываетъ въ пользу банкомета.

Банкометъ, снимающійся съ извѣстной суммы, передаетъ талію слѣдующему игроку, который имѣетъ право предложить точно такую же цифру, какую снялъ его предшественникъ, или же начинать съ условленной ставки. А если бы на предложенную имъ сумму понтировать игроки отказались бы, то онъ имѣетъ право метать на капиталъ запасного фонда.

ВИКТОРІЯ.

Эта игра имѣетъ правила и условія Макао.

Единственное же ея различіе заключается въ томъ, что не существуетъ прикупа и сразу каждому дается по двѣ карты.

Число игроковъ не ограничено.

Играютъ также въ двѣ полныя колоды.

Сдатчикъ называется банкометомъ, остальные понтерами.

Метать обязанъ каждый по очереди, хотя продолжительная метка не обязательна. Можно бросить

колоду послѣ первой же сдачи, ставку которой банкометъ имѣетъ право ограничить самой маленькой суммой.

Каждый банкометъ вправѣ бросать колоду, когда ему угодно, но за то и продолжать метки не можетъ какъ только всѣ карты выйдутъ. Банкъ обязательно переходитъ къ слѣдующему.

Ставки на карту производятся до начала игры.

Ограниченность суммы не существуетъ.

Вышею и лучшею картою считается *девятка*.

Карта банкмета и понтера одинаковой стоимости не подлежитъ никакой оплатѣ.

Выплачивается только то, что ставится

Во всемъ остальномъ—правила Макао.

ДЕВЯТЫЙ ВАЛЪ.

Родъ банковской игры.

Особенно распространенъ въ Привислянскомъ краѣ и въ Польскихъ губерніяхъ.

Сдатчикъ называется банкометомъ, всѣ остальные игроки понтерами.

Для игры употребляютъ двѣ колоды, по 32 карты каждая.

Изъ нихъ одна находится въ рукахъ банкмета, другая у понтеровъ.

Процессъ игры слѣдующій: каждый игрокъ выбираетъ изъ колоды карту (или даже двѣ-три) и ставитъ на нее деньги, сумма которыхъ не ограничена.

Послѣ этого банкометъ тасуетъ свои карты и даетъ снять ихъ одному изъ понтирующихъ.

Затѣмъ начинается игра. Банкометъ снимаетъ съ колоды, которую держитъ въ рукахъ крапомъ вверхъ, по одной картѣ и раскладываетъ ихъ по порядку въ пять рядовъ. При чемъ первыя четыре ряда заключаютъ въ себѣ по двѣ карты и послѣдній одну. Такимъ образомъ раскладывается всего девять картъ, должно быть только по числу и называемая *девятымъ валомъ*.

Разсчетъ производится такъ:

Если карта понтера попадется въ первомъ ряду, то банкометъ выплачиваетъ ординарную цифру, напримѣръ за рубль рубль.

Если же карта понтера попадаетъ во второмъ ряду, то банкометъ выплачиваетъ вдвойнѣ, т. е. за рубль—два рубля.

Въ третьемъ ряду—въ четыре раза, т. е. за рубль—четыре рубля.

Въ четвертомъ ряду въ восемь разъ, т. е. за рубль—восемь рублей.

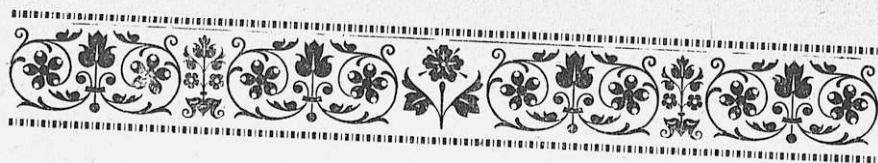
И, наконецъ, за послѣдній рядъ, банкометомъ выплачивается въ девять разъ болѣе поставленной суммы.

Ставки же съ тѣхъ картъ, которыя не попадаютъ ни въ одномъ ряду банкометъ беретъ себѣ.

При чемъ банкометъ проигрываетъ только въ томъ случаѣ, если карта понтера будетъ тождественна, какъ мастью, такъ и достоинствомъ, съ открытою имъ картою.

Вообще эта игра лучше Макао, Баккара и другихъ банковыхъ игръ, хотя такъ же, если еще не больше, азартна и разорительна.





Карточная терминологія.

Appeller.—Право, по которому игроки заставляют противников ходить съ той карты, которую они показали, т. е. которая признана открытою или настольною. Выраженіе это употребляется въ Винтъ и Вистъ.

Баба.—Выраженіе, употребляемое въ игрѣ Семерикъ.—Баба означаетъ однамстный терцъ отъ тройки: тройка, двойка и тузъ.

Баккара.—Азартная карточная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Банкометъ.—Игрокъ, держащій банкъ въ азартныхъ играхъ.

Банкъ.—Азартная карточная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ, которые дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Безикъ.—Карточная игра, для двухъ, трехъ и четырехъ игроковъ.

Бланка.—Одна карта какой-либо масти на рукахъ.

Болванъ.—Въ тѣхъ играхъ, въ которыхъ обусловлено число игроковъ, какъ напримѣръ, Винтъ, Преферансъ, Вистъ—иногда, когда игроковъ не полный комплектъ, прибѣгаютъ къ болвану, т. е. не существующему лицу сдаются карты, которыми распоряжаются игроки по установленнымъ правиламъ.

Bruler les cartes.—Выраженіе, употребляемое въ азартныхъ играхъ и означающее перекидку банкометомъ нѣсколькихъ картъ подъ исподъ колоды.

Бубны.—Третья по порядку масть колоды. Она старше пиковой, трефовой и младше червонной.

Валетъ.—Четвертая по старшинству карта въ масти. Валетъ перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза, короля и дамы, которые имѣютъ передъ нимъ преимущество. Въ Винтъ и Вистъ считается оперомъ.

Взятка.—Игроки кладутъ на столъ по картѣ и та карта,

которая старшая изъ нихъ, по своей значительности, или потому, что она козырь, а остальные простые—беретъ всѣ эти карты и образуетъ взятку.

Викторія.—Азартная карточная игра. Родъ Макао.

Винтъ.—Карточная игра для четырехъ, пяти и шести игроковъ.

Вистующіе.—Противники партнеровъ.

Вистъ.—1) Старинная карточная игра. 2) Выраженіе, употребляемое во многихъ играхъ, какъ объявляющее о желаніи играть. «Вистую!» значитъ «играю».

Воронка.—Группа картъ, идущихъ подъ рядъ отъ двойки, такъ: двойка, тройка, четверка и т. д. Воронки не могутъ заключать въ себѣ менѣе трехъ картъ.

Восемь Восемнадцатъ.—Пикетный терминъ. Восемь однамстныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за восемнадцатъ очковъ, а въ общей сложности $8 + 18 = 26$.

Восмерка.—Седьмая по старшинству карта въ масти. Восмерка перекрываетъ только двойку, тройку, четверку, пятерку и семерку.

Вскрышка.—Вистовое выраженіе. Карта, открытая сдатчикомъ для опредѣленія козыря.

Выборъ мѣстъ.—Изъ разложенной на столъ колоды картъ, каждый игрокъ вытаскиваетъ одну карту. Имѣющій младшую карту выбираетъ мѣсто. При выборѣ двухъ равныхъ картъ, старшинство считается по мѣстамъ.

Выходящій.—Винтовой и Вистовой терминъ. Пятый игрокъ не принимающій въ одномъ изъ роверовъ участія.

Въ рукъ быть.—Имѣть ходъ первому.

Вѣрная взятка.—Вѣрными взятками считаются тѣ, которыя ни коимъ образомъ никѣмъ не могутъ быть перебиты.

Гвоздь.—

Голецъ.—Особый родъ Стуколки, въ которой существуетъ всего одинъ прикупъ, называющійся Гольцомъ.

Горка.—Старинная карточная игра, не лишенная интереса.

Группа.—1) Означаетъ имѣть на рукахъ нѣсколько картъ одной масти, идущихъ послѣдовательно. 2) Въ игрѣ Семерикъ—значитъ необходимыя три партіи, которыя должны быть игроками сыграны безъ перерыва.

Grandissimo.—Игра безкозырная.

Дама.—Третья по старшинству карта въ масти. Дама перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза и короля, которыя имѣютъ передъ нею преимущества. Въ Винтъ и Вистъ считается онеромъ.

Двойка.—Самая младшая и самая незначительная карта въ масти.

Двойной простой Марьяжъ.—Король и дама одной масти, имѣющіе значеніе въ Безикѣ.

Двойной козырной Марьяжъ.—Король и дама козырные, имѣющіе громадное значеніе въ Безикѣ.

Десятка.—Шестая по старшинству карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку и восьмерку, остальные карты перекрываютъ ее.

Десятый валъ.—Азартная карточная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ, которые дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Десятка.—Пятая по старшинству карта въ масти. Десятка перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза, короля, дамы и валета. Въ Винтъ и Вистъ считается онеромъ.

Jouer à la muette—играть въ молчанку. Игрокъ не въ очередь сдѣлавшій назначеніе (въ Винтъ) или взявшій себѣ большее количество картъ (въ Пикетѣ)—лишается права на переговоры.

За рукой быть,—т. е. быть за ходящимъ или передъ ходящимъ.

Заручка.—Имѣть право ближайшаго выхода.

Запись.—Счетъ, ведущійся игроками во время игры.

Идти въ гору.—Въ игрѣ Горка значить увеличивать ставку.

Импасъ.—См. Рѣзка.

Инвнтъ.—Вистовое выраженіе. Значить ходить съ маленькой карты своей сильной масти для того, чтобы пригласить партнера положить самую старшую и, взявши взятку, отвѣчать въ ту-же масть.

Инфузорка.—Условная карта въ игрѣ Безикъ.

Капотъ.—Терминъ, употребляемый въ Пикетѣ. Это значить взять всѣ двѣнадцать взятокъ, не давая противнику ни одной. Существуетъ два капота—объявленный и случайный. Первый цѣнится вдвое дороже послѣдняго.

Квартъ.—Четыре одномастныхъ карты, идущихъ под-

рядъ. Есть пять разныхъ квартовъ: квартъ-мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ; квартъ отъ короля—король, дама, валетъ, десятка; квартъ отъ дамы—дама, валетъ, десятка, девятка; квартъ отъ валета—валетъ, десятка, девятка, восьмерка; квартъ отъ десятки—десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Квинтъ.—То-же, что пять и пятнадцать. Квинтъ, это пять одномастныхъ карты, идущихъ подъ рядъ. Есть четыре квинты: квинтъ мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ, десятка; квинтъ отъ короля—король, дама, валетъ, десятка, девятка; квинтъ отъ дамы—дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка; квинтъ отъ валета—валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Cartes blanches.—Въ Пикетѣ значить не имѣть ни одной фигуры на рукахъ до сноса, что имѣетъ особую цѣнность. Или когда всѣ карты оказываются въ счету, т. е. когда у игрока нѣтъ ни одной карты на рукахъ, которая не была-бы имъ считана.

Coup en.—Положить козыря на ту масть, которой нѣтъ. Слово это употребительно въ Вистѣ.

Козырять.—Ходить съ козыря.

Козыръ.—Первенствующая масть въ колодѣ. Та масть, въ которой назначена игра, называется—козырной; игра-же безъ означенія мастей—безкозырной.

Колода.—Большая или полная колода состоитъ изъ 52 картъ и заключаетъ въ себѣ: двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, восьмерку, девятку, десятку, валета, даму, короля и туза. Средняя колода состоитъ изъ 36 картъ, она безъ двоекъ, троекъ, четверокъ и пятерокъ. Малая колода состоитъ изъ 32 картъ и не имѣетъ двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ.

Консоляція.—Преферансовый терминъ. Плата, получаемая при игрѣ вчетверомъ, игроковъ, сдававшимъ карты, за каждый поставленный ремизъ взявшимъ прикупку. Консоляція такъ-же записывается и вистующими игроками за обремизившимся.

Кончинка.—Карточная игра для двухъ трехъ и четырехъ игроковъ.

Конъ.—Кономъ называется середина стола, на которую играющими кладутся ставки.

Копилка.—Карточная игра, родъ Мушки.

Коронка.—Группа картъ, идущая подъ рядъ въ какой-либо

масти отъ туза, числомъ не менѣе трехъ, т. е. тузъ, король и дама. Коронки могутъ быть изъ пяти, шести и болѣе картъ, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и т. д.

Король.—Вторая карта по старшинству. Король перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза, который перекрываетъ его самого. Въ Винтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Короликъ.—Часть игры въ Пикетъ.

Котелъ.—Особый родъ Преферанса.

Крестъ.—Винтовое выраженіе. Крестомъ называется распосовочный знакъ X.

Куручка.—родъ ремизовъ въ Преферансѣ.

Ланскнехтъ.—банковая игра.

Лево (съ франц. *levée*—взятка).—Выраженіе, употребляемое въ Винтѣ, Вистѣ и другихъ играхъ. Каждая взятка, сдѣланная сверхъ законныхъ шести, какъ напр. въ Винтѣ, называемая Лево.

Леза.—см. *Faire les cartes*.

Лентюрлю.—Карточная игра, родъ Мушки. Свое названіе беретъ отъ карлика-шута при дворѣ короля Людовика XIV—Эмиля Жана Лентюрлю (*Lintourlu*).

L'homme de bois—см. Болванъ.

Лове.—Вистовое выраженіе. Означающее ничего, т. е. ничего нѣтъ на рукахъ.

Ложная карта.—Пустая карта, сброшенная на масть, которой нѣтъ на рукахъ.

Мажоръ.—Пикетный и Безиковый терминъ. Существуетъ терцъ-мажоръ, кварть-мажоръ, квинтъ-мажоръ: Это значитъ, карты идутъ подъ рядъ одной, разумѣется, масти отъ туза. Тузъ, король и дама—терцъ-мажоръ; тузъ, король, дама, и валетъ—кварть-мажоръ; тузъ король, дама, валетъ и десятка—квинтъ-мажоръ.

Макао.—Азартная карточная игра, родъ Банка съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категории: понтеровъ и банкомета.

Мастъ.—Каждая колода дѣлится на четыре масти: пики, трефы, бубны и черви. Каждая масть заключаетъ въ себѣ известное количество картъ, т. е. въ большой колодѣ она имѣетъ 13 картъ, въ средней—9, въ малой—8. Пики и трефы черныя, бубны и черви—красныя.

Марьяжъ.—Выраженіе, употребляемое въ игрѣ Шестиде-

сятъ шесть, Безикъ. Марьяжемъ зовется король и дама одной масти, цѣнящіеся въ этой игрѣ очень дорого.

Мизеръ.— Въ Преферансѣ игра безъ взятокъ по назначенію.

Мистигри.—карточная игра родъ Мушки; король, трефъ, имѣющій преимущественное значеніе, носить названіе игры.

Молчанка.—См. *Jouer a la muette*.

Мушка.—Карточная игра, въ которой пиковый тузъ имѣетъ преимущественное значеніе.

Наветъ.—значитъ бить козыремъ съ обѣихъ сторонъ, что иногда зовется такъ же и перекрестнымъ огнемъ.

Назначеніе.—Объявленіе въ Винтѣ своей масти, вѣрныхъ взятокъ въ проходной и тузовъ.

Нате.—Въ банковыхъ играхъ означаетъ идти на квити.

Наполеонъ.—Карточная игра.

Настольная карта.—Всякая карта, открытая во время сдачи кѣмъ-либо изъ партнеровъ, кромѣ сдающего, или послѣ сдачи, или во время розыгрыванія называется настольною и остается открытою до времени на столѣ. Это правило существуетъ только для Винта и Виста.

Обязательная.—Особый родъ Стуколки, въ которой никто не можетъ пасовать.

Окончаніе.—Въ Винтѣ и Вистѣ сторона оканчивающая первую партію или роберъ, приписываетъ къ своему счету условленную цифру «за окончаніе». Поэтому окончаніе имѣетъ большое значеніе въ этихъ играхъ.

Онеръ.—Онерами называются въ козырной масти пять старшихъ картъ: тузъ, король, дама, валетъ и десятка. Съ франц. *honneurs*,—т. е. карты, имѣющія предпочтеніе передъ другими. Онеръ имѣютъ значеніе въ немногихъ играхъ: въ Винтѣ и въ Вистѣ.

Открытая карта.—См. Настольная карта.

Очки.—Стоимость картъ: двойка—два очка, тройка—три очка и т. д. до фигуръ, которыя цѣнятся разнo. Въ нѣкоторыхъ играхъ фигуры считаются такъ: валетъ—11 очковъ, дама—12, король—13, тузъ—14; въ другихъ: валетъ—10, дама—10, король—10, тузъ—10; въ третьихъ: валетъ—2, дама—3, король—4, тузъ—5; въ четвертыхъ: валетъ, дама и король—по 10, а тузъ 1 очко.

Памфилъ.—Карточная игра, родъ Мушки; трефовый валетъ, имѣющій преимущественное значеніе, носить названіе игры.

Пароль.—Значить передать другому право сдѣлать надбавку къ ставкѣ.

Партія (съ франц. *partie*,—т. е. часть цѣлаго).—Въ Винтъ и Вистъ означаетъ половину робера.

Партнеры.—Въ Винтъ играющіе той стороны, которая сдѣлала назначеніе.

Пасъ.—Въ Винтъ отказъ отъ назначенія масти въ свою очередь во всѣхъ остальныхъ играхъ—отказъ отъ игры.

Переговоры.—Винтовое выраженіе. Назначеніе, показываніе и поддержка въ мастяхъ по очереди играющими.

Пересдача.—Сдавать второй или третій разъ изъ-за нѣкоторыхъ несоблюденій правилъ, или по какимъ-либо недоразумѣніямъ.

Перетемнить.—Выраженіе, употребляемое въ горкѣ. Перетемнить, значитъ идти въ темную послѣ предшествовавшихъ игроковъ, которые шли тоже въ темную.

Пикъ.—Пикетный терминъ. Когда первый играющій, считавъ свои карты и посредствомъ своихъ взятокъ дойдетъ до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сдѣлать пикъ. Играющій прямо съ двадцати девяти переходитъ на шестьдесятъ, и продолжаетъ по прежнему прибавлять по единицѣ за каждую взятку.

Пикетъ.—Карточная игра, изобрѣтенная во Франціи въ XVII вѣкѣ и названная тогда *riquant*, т. е. остроумный. Со временемъ *riquant* перешелъ въ *riquet*.

Пика.—Первая самая младшая масть въ колодѣ.

По банку!—Выраженіе, употребляемое въ азартныхъ играхъ и означающее, что понтеръ идетъ на всю сумму, находящуюся въ банкѣ.

Поддержка.—Винтовое выраженіе. Изъ двухъ переговаривающихся партнеровъ, одинъ объявляетъ самостоятельно игру, другой же, сообразно имѣющимся у него вѣрнымъ взяткамъ, возвышаетъ назначенную товарищемъ игру, или какъ говорятъ; поддерживаетъ его.

Подшриваніе.—Винтовое выраженіе. Ходъ въ масть игрока, сидящаго слѣва, причемъ онъ эту масть или объявлялъ

или пошелъ въ нее и какъ въ томъ такъ и въ другомъ случаѣ не встрѣтилъ поддержки у партнера.

Польскій Банчокъ.—Новая карточная игра, родъ Банка, но менѣе азартная. Игроки въ ней дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Подрызгать.—Значить снять колоду картъ, посредствомъ одной карты, взятой изъ другой колоды.

Понтеръ.—Играющій въ азартныя игры противъ банкомета. Съ франц. *pointer*.

Послѣдняя взятка.—Въ нѣкоторыхъ играхъ, игрокъ взявшій послѣднюю взятку, прибавляетъ къ своей записи лишній *point*, а потому она играетъ не маловажную роль.

Преферансъ.—Карточная игра, имѣющая много видоизмѣненій.

Приглашеніе.—Преферансовый терминъ. Вистующій игрокъ приглашаетъ пасовавшаго партнера къ игрѣ, принимая всѣ послѣдствія исключительно на самого себя. Приглашеніе можетъ быть открытое, т. е. просить партнера открыть карты, и идти въ темную, т. е. просить партнера играть самостоятельно.

Присыпка.

Прходная масть.—Винтовое выраженіе Проходною мастью называется та, которую игрокъ показываетъ своему партнеру, но играть въ ней, за ея слабостью (въ числѣ количества картъ), не можетъ.

Птица.—Винтовое выраженіе. Птицей называется распавочный знакъ X.

Point (въ буквальномъ переводѣ съ франц.—точка). Въ карточныхъ играхъ замѣняетъ собою фишку, т. е. игральную марку. Point бываетъ разной стоимости, смотря по предварительному условію игроковъ.

Пулъка.—Партія Преферанса.

Пятерка—Десятая по порядку карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку и четверку.

Пять и пятнадцать.—Пикетный терминъ. Пять одномастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за пятнадцать очковъ, а въ общей сложности $5 + 15 = 20$.

Равныя карты.—Терминъ, употребляемый въ Пикетѣ и означающій, что у игроковъ взятокъ по равному количеству, т. е. по шести.

Рамсъ.—Карточная игра, имѣющая большое сходство съ Муншкой.

Распасовка.—1) Особый родъ розыгрыша подавками въ Преферансѣ; 2) въ Винтѣ: когда всѣ четверо играющихъ сказали пасъ, то карты бросаются и ставится знакъ X, называющійся крестомъ, птицей.

Ремизъ—то-же, что и штрафъ.

Ренонсъ.—1) Недостатокъ извѣстной масти. Напримѣръ: когда игрокъ не имѣетъ совсѣмъ какой-либо масти на рукахъ. 2) случай, когда ошибкой, вмѣсто одной масти сносятъ другую.

Реникъ.—Пикетный терминъ. Если игрокъ сосчиталъ на рукахъ до тридцати или болѣе, а противникъ не считалъ еще ничего, то онъ прямо начинаетъ считать съ девяносто.

Рефетъ.—Терминъ, употребляющійся въ Пикетѣ. Рефетъ—означаетъ розыгрышъ и обозначается игроками нулемъ: когда послѣ королика (т. е. партіи) у игроковъ окажутся цифры одинаковы, то они слѣдующіе два королика играютъ при двойномъ счетѣ.

Роберъ (съ англійскаго Rubber).—Въ винтѣ и Вистѣ полная игра. Роберъ состоитъ изъ двухъ половинъ, называющихся партіями.

Ромбусъ.—Опрокидываніе при съемкѣ крапомъ внизъ той части картъ, которая снята.

Рѣзка (или рѣзать).—Рѣзкой называются тѣ случаи въ розыгрываніи, когда игрокъ кладетъ не высшую карту масти, въ которую пошелъ одинъ изъ игроковъ, а среднюю изъ имѣющихся у него на рукахъ.

Самостоятельное назначеніе.—Выраженіе, употребляемое въ Винтѣ и означающее, что игрокъ одинъ безъ помощи партнера, назначаетъ игру.

Самъ-другъ.—Двѣ карты какой-либо масти.

Самъ-третей.—Три карты одной какой-либо масти.

Самъ-четвертъ.—Четыре карты одной какой-либо масти.

Самъ-пятъ.—И т. д.

Сдатчикъ.—Игрокъ, который сдаетъ карты.

Сдача картъ. Сдаются карты по очереди, первымъ сдаетъ вынувшій младшую карту.

Секансъ.—Послѣдовательныя карты одной масти.

Семерикъ. Карточная игра, недавно вошедшая въ употре-

бленіе въ Россіи. По англійски она называется Three-sewen, т. е. три семерки.

Секстъ-Мажоръ.—Тузъ, король, дима, валетъ, десятка и девятка.

Семерка.—Восьмая по старшинству карта въ масти. Пекрываетъ двойку, тройку, четверку, пятерку и шестерку. Въ малой колодѣ эта карта самая младшая и незначительная.

Семъ и Семнадцать.—Пикетный терминъ. Семь одномастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за семнадцать очковъ, а въ общей сложности $7 + 17 = 24$.

Синглтонъ (съ англійскаго Singleton).—Такъ называется въ Вистѣ и въ Винтѣ,—одна карта какой-либо масти. Тоже, что и Бланка.

Случайная взятка.—Случайными взятками называются такія взятки, которыя при назначеніи игръ ни въ какомъ случаѣ не принимаются въ расчетъ и полагаются къ отдачѣ а между тѣмъ совершенно неожиданно могутъ быть сдѣланы

Сноситъ—сбрасывать съ рукъ карты.

Сомнительная взятка.—Сомнительными взятками принято называть такія, которыя могутъ быть сдѣланы въ зависимости отъ раздѣленія картъ и отъ ходовъ при разыгрываніи.

Ставка.—Внось извѣстной суммы на конъ, или на карту.

Стуколка.—Употребительнѣйшая карточная игра.

Стучу.—Въ игрѣ Стуколкѣ значитъ играю.

Счетная взятка. Въ игрѣ Тетка счетной взяткой считается та, кототая совпадаетъ своею порядковою цифрою со счетнымъ значеніемъ открытой карты (фотографіи). Напримѣръ, фотографія-пятерка. Значитъ пятая взятка будетъ счетная и т. д.

Сюркушъ.—Сдѣлать сюркушъ, значитъ перебить какую-нибудь карту.

Табелька—особый счетъ въ преферансѣ.

Талія.—Въ банковыхъ играхъ тоже, что во всѣхъ другихъ партіяхъ.

Талонъ—прикупка.

Тасовка картъ.—Каждый игрокъ можетъ тасовать карты

только одинъ разъ; право послѣдней тасовки принадлежитъ сдающему.

Темная.—Объявить желаніе играть не посмотрѣвъ своихъ картъ.

Тенасъ.—Имѣть первую и третью изъ старшихъ картъ или быть по порядку послѣднимъ въ игрѣ.

Терцъ.—Пикетный терминъ. Это три подъ рядъ идущія карты, такъ: тузъ, король, дама; король, дама, валетъ; дама, валетъ, десятка и т. д.

Тетка.—Коммерч. игра.

Торгъ.—Преферансовое выраженіе. Торгъ играющими прикупа, который остается за тѣмъ, кто назначитъ наивысшую игру.

Трефы.—Вторая по порядку масть колоды. Она старше пиковой и младше бубновой и червонной.

Три семерки.—Карты, имѣющія особое значеніе въ игрѣ Семерикъ.

Three-seven.—Карточная игра, англійскаго происхожденія по русски называемая Семерикъ. Three-seven значитъ въ буквальномъ переводѣ—три семерки.

Триконъ.—Три разномастныхъ карты одинаковаго достоинства: три туза, три двойки и т. п.

Тринадцатъ.—Азартная карточная игра, родъ банка, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Тройка.—Двѣнадцатая по порядку карта въ масти. Незначительна совершенно и перекрываетъ только двойку.

Тренъ.—Выраженіе, употребляемое въ игрѣ Семерикъ. Тренъ значитъ имѣть при Бабѣ (т. е. при одномастной тройкѣ, двойкѣ и тузѣ) семь картъ этой же масти, идущихъ послѣдовательно безъ перерыва.

Трынка.—Въ игрѣ Горка—Трынкой называются три карты одного значенія: три туза, три короля и т. п. Трынка можетъ состоять и изъ двухъ одинаковыхъ картъ, но тогда при нихъ должна быть Фалька.

Тузъ.—Самая старшая карта каждой масти. Имѣетъ преимущество передъ всѣми остальными. Въ Винтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Туръ.—Круговая очередь переговоровъ.

Увертъ.—Въ Преферансѣ игра безъ взятокъ по назначенію съ открытыми картами.

Уолъ.—Въ банковыхъ играхъ означаетъ утроенную ставку.

Нumbug.—Карточная игра для двухъ игроковъ, взявшая своимъ основаніемъ Вистъ.

Фалька.—Въ игрѣ Горка называется та карта, которой придано особое значеніе.

Phaser.—Вистовой терминъ. Обмѣнять колоду, которой пужно сдавать, на колоду противниковъ, что запрещается если не было этого обусловлено заранее.

Faire les cartes.—въ Пикетѣ значитъ взять взятку больше противника. Называется это также Леза.

Фигура.—Фигурами называются пять старшихъ картъ каждой масти, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка. Въ Винтѣ и въ Вистѣ онѣ считаются онерами.

Финессъ.—Тонкость игры, которая заключается въ томъ, чтобы приобрѣсть выгоду хитростью своей игры.

Фишка—то же, что point. (Съ французскаго—fiche, означающее—марка въ игрѣ).

Форсировать.—Вистовое выраженіе. Значитъ угадать какой масти нѣтъ у противниковъ и ходить съ нея, чтобы вызвать козыря.

Фоска.—Маленькая, незначущая карта. Фоски—нѣсколько незначительныхъ картъ въ некозырной масти.

Фотографія.—Въ Вистѣ и Теткѣ—карта тождественная съ открытымъ козыремъ.

Fausse.—Называется такъ карта той масти, туза которой на рукахъ нѣтъ.

Фредонъ.—Четыре разномастныхъ карты одинаковаго достоинства: четыре туза, четыре двойки и т. д.

Хлюстъ.—1) Три карты одной масти. 2) Въ игрѣ Горка, Хлюстомъ называютъ четыре карты одинаковой масти; Хлюстъ впрочемъ можетъ состоять изъ трехъ картъ, но тогда при нихъ должна быть Фалька.

Черви.—Самая старшая масть колоды.

Чердакъ.—Чердакомъ называется въ Мушкѣ мѣсто, предназначенное для ремизовъ.

Четверикъ.—Въ игрѣ Горка, четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, напримѣръ: четыре туза, че-

тыре короля и т. п. Четверикъ можетъ состоять и изъ трехъ одинаковыхъ картъ, то тогда при нихъ должна быть Фалька.

Четверка.—Одиннадцатая по порядку карта въ масти. Имѣть преимущество только надъ двойкой и тройкой.

Четырнадцать.—Пикетный терминъ. Четыре фигурныхъ равныхъ карты разныхъ мастей считаются за четырнадцать очковъ. Могутъ быть—четырнадцать тузовъ, четырнадцать королей, четырнадцать дамъ, четырнадцать валетовъ и четырнадцать десятковъ.

Шестерка.—Девятая по старшинству карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку, четверку и пятерку. Въ средней колодѣ эта карта самая младшая и незначительная.

Шесть и шестнадцать.—Пикетный терминъ. Шесть однастныхъ картъ, идущихъ подрядъ, считаются за шестнадцать очковъ, а въ общей сложности 6+16—22.

Шестьдесятъ шесть.—Карточная игра для двухъ игроковъ.

Шлейфъ.—Выраженіе, употребляемое въ Стуколкѣ. Шлейфомъ называется козырь, который не вскрывается, а смотрится однимъ только едатчикомъ, берущимъ его себѣ и не имѣющимъ право поэтому пасовать.

Шлемъ.—Выраженіе, употребляемое въ Винтѣ и Вистѣ. Одна изъ сторонъ, взявшая всѣ тринадцать взятокъ дѣлаетъ своимъ противникамъ — большой шлемъ; сторона, взявшая двѣнадцать взятокъ, дѣлаетъ противникамъ малый шлемъ.

Штоссъ.—Азартная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ, которые дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Штрафъ (съ нѣмецкаго die Strafe, т. е. наказаніе).—Штрафъ—то же, что и ремизъ. Въ Винтѣ слово штрафъ употребительнѣе ремиза. Сторона, назначившая игру, обязана взять определенное ими число взятокъ, въ противномъ же случаѣ за каждую недобранную взятку ставится штрафъ.

Шутиха.—Карточная игра, родъ Мушки; Шутихой зовется дама пикъ, отъ которой и происходитъ названіе игры.

Экарте.—Родъ новой азартной игры.



ОГЛАВЛЕНІЕ.

	СТР.
Предисловіе	3
Винтъ	5
Правила	9
Расчеты и записи	43
Винтъ съ различнымъ числомъ игроковъ:	
Вдвоемъ	51
Втроемъ	57
Впятеромъ	59
Вшестеромъ	60
Различные виды винта:	
Съ прикупкой	62
» аукціономъ	63
» мусоромъ	64
» пересадкой	67
» гайкой	—
» прикупкой, присыпкой и гвоздемъ	68
» двойной прикупкой, присыпкой и гвоздемъ	70
» двойной записью и съ винтящими коронками	71
Винтъ-вигалинъ	73
Безикъ	75
Преферансъ	80
Общія правила	87
Таблицы расчетовъ	104
Гусарскій Преферансъ	107
Пикетъ	110
Нормандскій Пикетъ	121

3284.

	СТР.
Вистъ	123
Humbig (Вистъ вдвоемъ)	134
Тетка	136
Наполеонъ	141
Мушка	145
Мушка-Лентюрлю	149
Мушка-Памфилъ	154
Мушка-Шутиха	155
Мушка-Мистигри	157
Мушка-Копилка	158
Рамсъ	162
Стуколка	168
Съ Гольцомъ	169
» прикупкой	171
Со Шлейфомъ	173
Обязательная	175
Общія правила	177
Семерикъ	180
Шестьдесятъ шесть	183
Кончинка	187
Горка	191
Польскій Банчокъ	195
Макао	200
Баккара	203
Тринадцать	206
Двадцать одно	208
Экарте	210
Ланскнехтъ	213
Викторія	215
Девятый валь	216
Карточная терминологія	218



совѣтамъ автора, надо серьезно подготовить себя къ научной, общественной дѣятельности чтеніемъ книгъ, просвѣтить свой умъ, укрѣпить тѣло и воспитать характеръ.

Историческія женщины, Іоганнъ Шеръ. Переводъ съ нѣмецкаго Н. Есинова. 362 стран. Спб. 1898 г. Ц. 1 р. 50 к. Оглавление: Аспазія (V вѣкъ до Р. Х.). Римъ. Туснельда (I вѣкъ). Германія.—Мессалина (I вѣкъ). Римъ.—Элоиза (XI вѣкъ). Франція.—Іоанна Д'Аркъ (XV вѣкъ). Франція.—Двѣ королевы (XVI вѣкъ). Марія Стюартъ и Елисавета—Нинонъ де Ланкло (XVII вѣкъ). Франція.—Матильда, королева Датская (XVII вѣкъ).—Марія Антуанета, королева (XVIII вѣкъ), Франція.—Каролина, королева Англійская (XVIII—XIX вѣкъ).

Предлагаемая книга Шера имѣетъ историческій интересъ, какъ лѣтопись различныхъ временъ. Каждая эпоха мастерски изображена авторомъ, а также хорошо очерчены героини разсказовъ: знаменитая Аспазія, Мессалина, Марія Стюартъ и Елисавета.

Спутникъ механика. Практическая справочная книга для механиковъ, техниковъ, учениковъ техническихъ, учебныхъ заведеній и пр.

Составилъ *Вертули*. Обработанъ проф. Бергомъ. Переводъ съ 21-го нѣмецкаго изданія инженеръ-механикомъ Д. Голова. Спб. 1898 г. 500 стр., съ 250 чертежами. Цѣна 1 р. 50 к.

По полнотѣ и универсальности содержанія, соединенными съ общедоступностью изложенія, эта книжка является, можно сказать, единственной въ технической литературѣ, чѣмъ и объясняется ея распространенность въ Германіи, гдѣ она выдерживается уже 21-е изданіе. Она содержитъ необходимыя справочныя свѣдѣнія для техниковъ всякаго рода, строителей и указателей, а также для владѣльцевъ различныхъ мастерскихъ и пр. Ученики техническихъ учебныхъ заведеній найдутъ въ книгѣ конспектъ для повтореній математики, механики и пр., а также указаніе для практическихъ занятій. Содержаніе книги вкратцѣ таково: математика (арифметика, алгебра, геометрія, тригонометрія, примѣненіе алгебры къ геометріи), механика (статика, динамика, равновѣсіе въ механикѣ), упругость и крѣпость матеріаловъ, основаніе строительнаго искусства, механика капельно-жидкихъ тѣлъ, механика упругихъ жидкостей, теплота и ея примѣненія, технология, таблицы.

Иллюстрированный домашній ремесленникъ. Сост. по Рому и др. источн. технол. П. Федоровъ. Съ 533 рисунками. Спб. 1901 г. 2-е изданіе. Ц. 1 р. 65 к. (Большой томъ 564 стр.).

Полный русскій орфографическій словарь. Настольная книга для пишущаго по-русски, сост. препод. Одесской гимназіи П. Ромашкевичъ, Составленъ по русскому правописанію академика Я. К. Грота. Спб. 1895 г. Ц. 1 р.

Словарь этотъ, появляющійся въ настоящее время уже третьимъ изданіемъ, представляетъ собою въ высшей степени полезную и крайне необходимую настольную книгу для всякаго

мало-мальски образованнаго человѣка, нуждающагося иногда въ той или другой орфографической справкѣ. Являясь единственнымъ въ своемъ родѣ полнымъ указателемъ русскаго правописанія и, такъ сказать, родоначальникомъ орфографическихъ словарей въ русской литературѣ (до появленія его, у насъ не было ни одной книги съ подобнымъ названіемъ), словарь г. Ромашкевича можетъ служить прекраснымъ руководствомъ въ орфографическомъ обиходѣ. Не преслѣдуя какой-либо специальной цѣли, составитель книги имѣлъ въ виду преимущественно массу публики, для которой законы русскаго правописанія, основанные на прочно установившихся филологическихъ данныхъ, должны быть строго обязательны.

Словарь иностранныхъ словъ, вошедшихъ въ составъ русскаго языка. Полиѣ всѣхъ существующихъ изданій. Составленъ А. Н. Чудиновымъ. Спб. 1894 г. 1000 страницъ большого формата и убористаго въ 2 столбца шрифта (громадный томъ). Ц. 3 р. 50 к.

Словарь заимствованныхъ словъ въ русской литературной рѣчи нѣсколько сотъ тысячъ, относящихся къ различнымъ категориямъ. Первые заимствованія относятся къ доисторическому періоду,—это слова сосѣднихъ съ русскими племенъ тюркскихъ, чудскихъ, скинскихъ, скандинавскихъ, латвскихъ и др. Послѣ этого широкимъ потокомъ вливаются элементы языковъ греческаго и церковно-славянскаго, далѣе польскаго и латинскаго, потомъ—голландскаго и, наконецъ, нѣмецкаго, французскаго и англійскаго. Періодъ этотъ продолжается и въ настоящее время. Въ словарь г. Чудинова вошли преимущественно слова позднѣйшаго заимствования, не утратившія еще иноземнаго склада и потому легко отличаемыя отъ исконныхъ русскихъ словъ. Работа г. Чудинова заслуживаетъ полнаго вниманія, какъ позднѣйшій изъ лексическихъ трудовъ въ этой области и исправленный притомъ на основаніи новѣйшихъ изысканій («Новое Время»).

Руководство къ шахматной игрѣ. Сост. Жанъ Дюфрень. Переводъ съ 6-го нѣмецкаго изданія. Спб. 1897 г. Ц. 1 р. 50 к.

Путь къ счастью. Какъ надо жить (Der Weg zum Glück). Соч. доктора философіи, проф. Фридриха Кирхнера, автора книги исторіи философіи. Переводъ съ 4-го нѣмецкаго изданія Алексѣя Маркова подъ редакціею А. А. Быкова. Спб. 1898 г., 359 стр., цѣна 75 коп.—Имя проф. Кирхнера настолько популярно въ Германіи, благодаря длинному ряду его сочиненій, написанныхъ съ теплымъ чувствомъ любви къ человѣчеству и съ желаніемъ принести ему посильную пользу, что переводчикъ счелъ полезнымъ ознакомить русскихъ читателей съ симпатичными взглядами Кирхнера на тотъ путь, которымъ человѣкъ можетъ достичь истиннаго счастья на землѣ. Главное достоинство автора—чувство жизнерадостности, исключющее все грязное, мрачное и лицемерное.